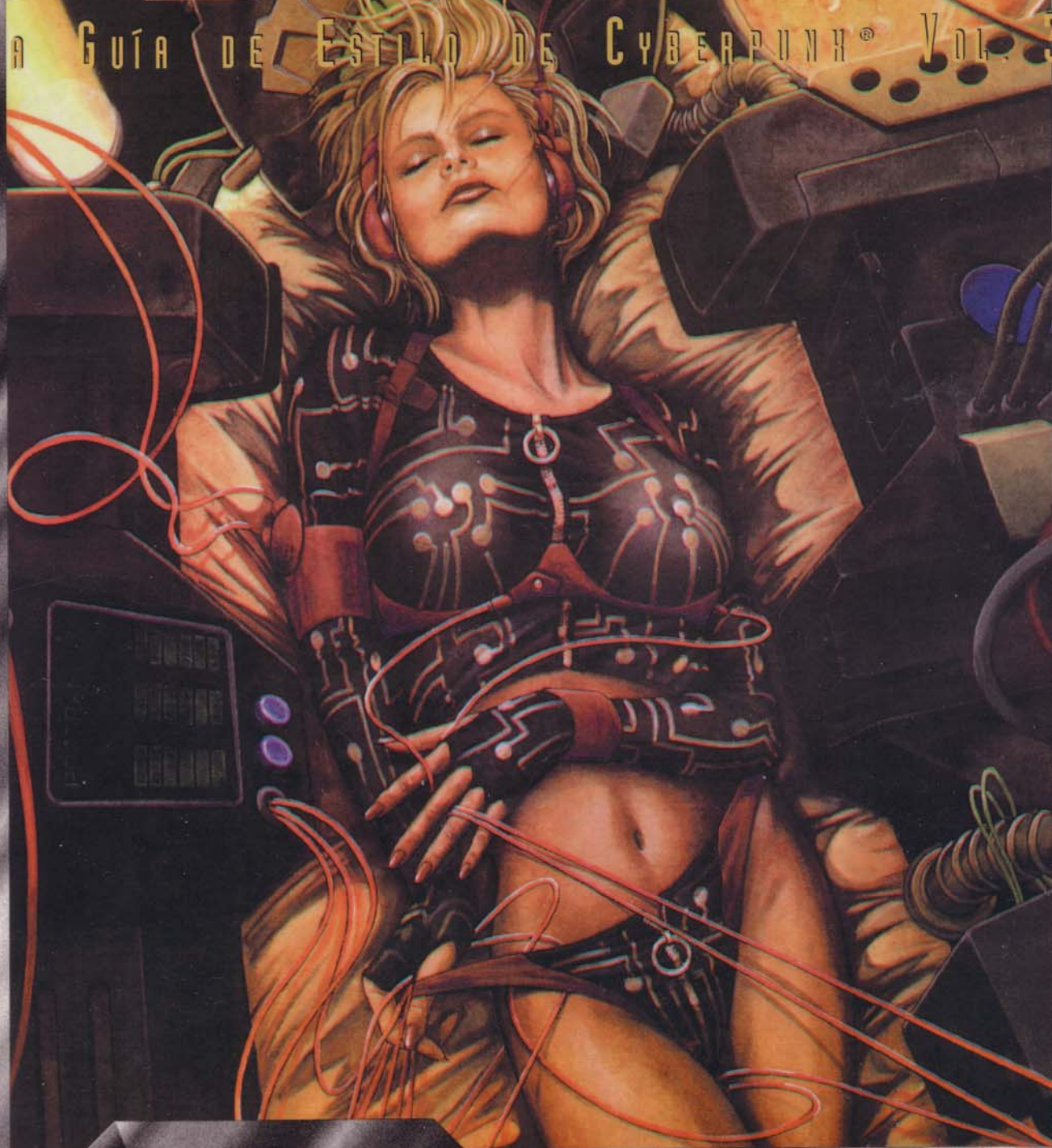


CYBERPUNK®

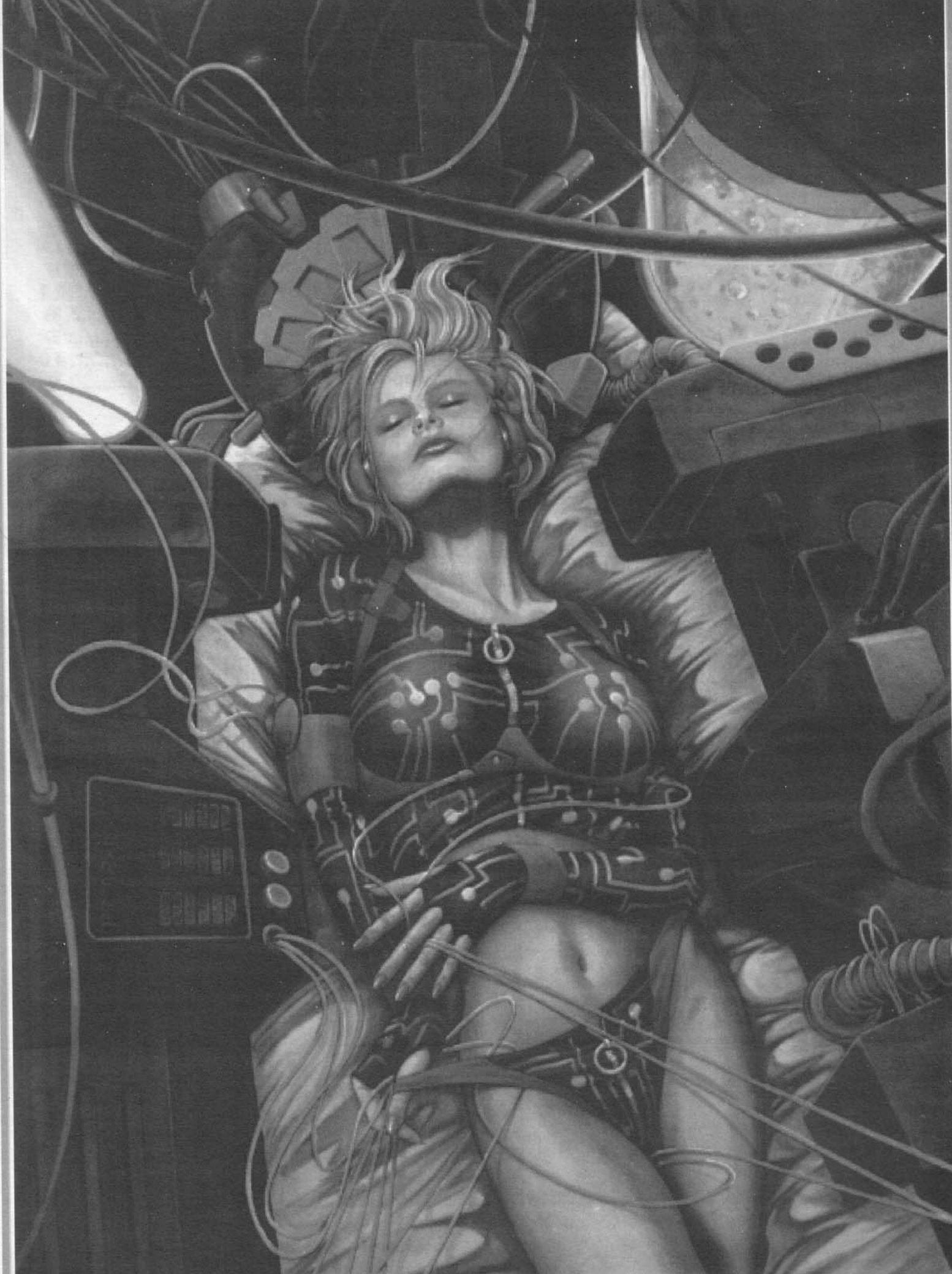
CHROME

BOOK

LA GUÍA DE ESTILO DE CYBERPUNK® Vol. 3



R. TALSORIAN
GAMES, INC.



CRÉDITOS

Muchas gracias a las legiones de cyberpunks que han hecho posible este libro:

COLABORADORES

David Ackerman, Heath Brewer
David Chart, David Cripps
Lester Connors, Michael LaBossiere
Marcus Pregent, James Puckett
Jean-M. Ringuet, Mike Roter
Steve Sabram, Mark Schumann
Steven Schutz, Craig Sheeley
Scott Taylor, Colin Tipton
Michael Todd, Ross Winn
Benjamin Wright

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y MAQUETACIÓN

Mark Schumann
Benjamin Wright

PORTADA

Mike Ebert

CONTRAPORTADA

Alex Racine

COLOREADO DE CONTRAPORTADA

Mark Schumann

ILUSTRACIONES INTERIORES

Malcolm Hee
Anson Maddocks
Paolo Parente
Alex Racine
Christina Wald

DIRECCIÓN EDITORIAL

Derek Quintanar, Redactor Jefe

VERSIÓN EN CASTELLANO

TRADUCCIÓN Y MAQUETA

Gonzalo Martínez

DIRECTOR DE LA LÍNEA

Oscar Díaz

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CRÉDITOS.....	2
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	2
EQUIPO, ARTEFACTOS Y COSAS.....	3
Tecnología Médica.....	6
Vestimenta de Técnico Masetto.....	7
Los Grandes Espacios Externos.....	15
Farmacéutica.....	17
CIBEREQUIPO.....	21
Ciberequipo Retro.....	33
Chips.....	37
VEHÍCULOS.....	40
Vehículos y opciones.....	56
ORDENADORES, CIBERTERMINALES, SOFTWARE Y PERIFÉRICOS.....	58
Netrunning Clase Daemon.....	58
Nuevos Ordenadores Personales.....	61
Nuevas Ciberterminales.....	63
Mejoras para Ordenadores.....	69
Mejoras para Ciberterminales.....	71
Software.....	72
CIBERMASCOTAS.....	81
Ejemplos de Animales.....	85
ROBOTS, CIBERFORMAS, BORGS COMPLETOS Y AP.....	88
Robots.....	88
Mini-Ciberformas.....	89
Conversiones Completas.....	89
Nuevas Opciones para Borgs Completos.....	93
Armaduras Potenciadas.....	107
DAL (Droides de Apoyo Laboral).....	108
Ejemplos de DAL.....	108
REGLAS PARA REPARACIONES.....	120
LISTA DE PRECIOS.....	124
ÍNDICE.....	126

CP113

Copyright 1997 R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos reservados.

Cyberpunk® es una marca registrada de R. Talsorian Games Inc, para su juego de aventuras en un futuro sombrío. Todos los derechos reservados bajo las convenciones universales de copyrights. Todas las situaciones, gobiernos y personas mencionadas en estas páginas son ficticias. Cualquier similitud que haya con la realidad sin intención satírica, es pura coincidencia.

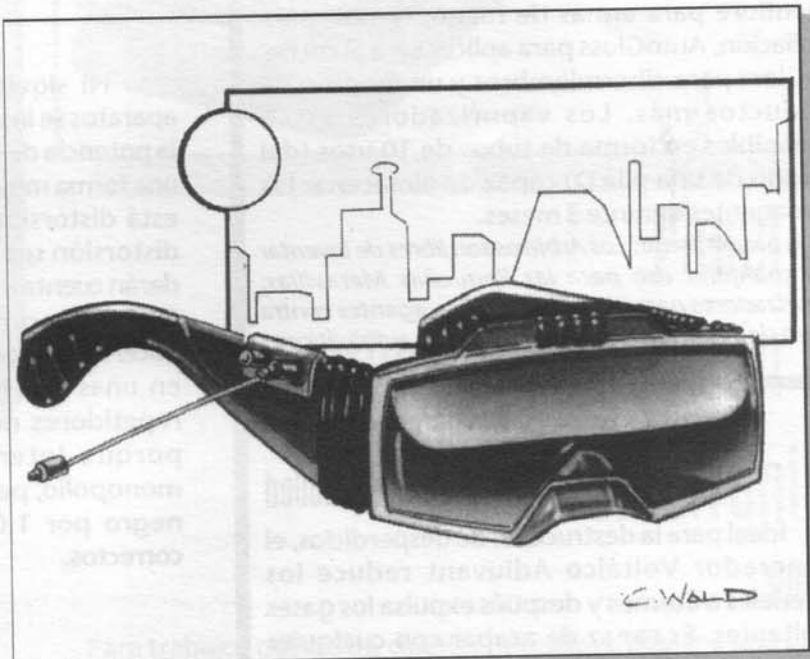
Editado por M+D, Plaza 15, 28043, Madrid, con licencia de R. Talsorian Games Inc. M+D es un sello editorial de La Factoría de Ideas

EQUIPO, ARTEFACTOS Y COSAS



**Midnight
Arms**

**Midnight Arms
Gafas Inteligentes
de Espejos de
Midnight Arms
450ed**



¡Ahora es posible utilizar unas gafas inteligentes sin arruinar tu imagen!

Disponibles gafas de espejos cromadas, plateadas y doradas. Cada opción es un 10% más barata que su equivalente cibernético.

Notas para el juego: *funcionan igual que unas gafas inteligentes normales, pero sólo disponen de dos opciones.*

Telefónicos



NanoAgentes de Utopía "Pequeñas Maravillas" 50ed

Hacemos milagros con microingeniería...

La naciente tecnología de la maquinaria molecular y virus de diseño está ahora a disposición del hombre de la calle gracias a la línea de productos Pequeñas Maravillas de la Corporación Utopía. Las Pequeñas Maravillas son agentes microscópicos autónomos, programados químicamente, disponibles para una amplia gama de utilidades: aplica el vaporizador, espera 40 minutos, y no te molestes en limpiar más. Los tipos de nanoagentes disponibles actualmente incluyen: KleenBore para armas de fuego, Nanair para depilación, AutoGloss para aplicar cera al coche, BioGloss para cybermiembros y un montón de productos más. Los vaporizadores están disponibles en forma de tubos de 10 usos (del tamaño de una pila D) capaz de almacenar los nanoagentes durante 3 meses.

Notas para el juego: *Los Árbitros son libres de inventar casi cualquier uso para las Pequeñas Maravillas, vaporizadores para limpiarse las uñas, agentes contra la cera de oídos, incluso "destruyemocos automáticos!"*

Incinerador Voltaico 1.000ed

Ideal para la destrucción de desperdicios, el Incinerador Voltaico Adjuvant reduce los materiales a átomos y después expulsa los gases resultantes. Es capaz de acabar con cualquier sustancia. Los compuestos venenosos y los virus más peligrosos serán eliminados con seguridad; los átomos de carbono de la toxina del botulismo dejan de ser peligrosos, una vez descompuestos.

Notas para el juego: *El incinerador voltaico es un cubo de unos dos metros de lado y requiere energía para funcionar. Si se deja encendido, consume unos 300ed de electricidad cada día. Los materiales destruidos por el incinerador son imposibles de identificar después, independientemente del método utilizado. Pero se debe de tener en cuenta que los elementos tóxicos, como el arsénico y el plutonio, no dejarán de ser peligrosos.*

ACCESORIOS DE COMUNICACIONES

Cable de Fibra Óptica

La espina dorsal de la sociedad de la información. Estos cables conducen las señales de la red y de la televisión por cable. Un cable de calidad media, como el que se utiliza en la red de Norteamérica, cuesta 0,1ed por metro, y hay mucho instalado. Se pueden adquirir cables de más calidad, que permiten la transmisión de datos a mayor velocidad y un +1 a las tiradas de Netrunning, siempre que toda la línea hasta el destino esté hecha con este material. Su precio es de 1ed por metro.

Repetidores

Ni siquiera la fibra óptica es perfecta, estos aparatos se instalan cada cien kilómetros, para reforzar la potencia de las señales. Interferir con un repetidor es una forma muy eficaz de sabotear la Red. Si un repetidor está distorsionando mensajes, y asumiendo que la distorsión sea sutil, los ordenadores de control no se darán cuenta inmediatamente. Con el sabotaje correcto (INT+Conocimiento del Sistema, dificultad 30) puede hacerse que sectores enteros de la Red se vengán abajo en unas dos horas (el Árbitro decide cuando). Los repetidores no pueden ser adquiridos legalmente porque Internet quiere mantener su limitado monopolio, pero se pueden conseguir en el mercado negro por 1.000ed, si dispones de los contactos correctos.

Junturas

Estos aparatos fusionan el flujo de datos de dos cables de fibra óptica, y dirigen los datos por la ruta correcta. También marcan a los algoritmos IG la posición física de los sistemas a los que están conectados. Estos aparatos pueden ser adquiridos legalmente, porque la red de un edificio grande necesita varios para poder funcionar. Sin embargo, alterarlos para que den información falsa a los algoritmos es ilegal y muy complicado (tirada de Electrónica Muy Difícil). Las juntas valen 100ed.



Monitor de Interface 800ed

De Raven Microcybernetics. El monitor de interface te permite controlar lo que ocurre en la conexión entre el hombre y la máquina mientras estás reparando ciberequipo. Ya no es necesario que trabajes con un interface apagado, incapaz de saber lo que está ocurriendo, o arriesgarte a las consecuencias que las señales aleatorias pueden tener sobre la maquinaria o su anfitrión. Ahora dispones de toda la información, y los mecanismos de seguridad automáticos incorporados al monitor impedirán que las señales aleatorias causen desperfectos.

Notas para el juego: *El monitor requiere media hora de instalación, durante la cual el individuo debe permanecer anestesiado. Sin embargo, una vez se conectan los sensores, el paciente despierta sin sentir dolores, y el equipo cibernético puede ser reparado con un +2 a la habilidad de Cibertecnología. Retirar el monitor (lo cual es necesario para que el individuo recupere el control de su ciberequipo) requiere media hora más, durante la cual es necesaria la anestesia otra vez.*

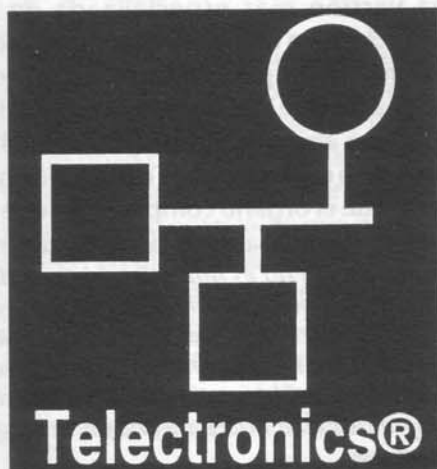


Panel de Micromanipulación de Telelectronics

3000ed

Para trabajos delicados, cuando necesitas trabajar a una escala mucho menor que la de tu cuerpo de carne. El Panel de Micromanipulación es una unidad cibercontrolada que opera a escala de micras. Requiere un procesador neuronal MLINK para ser utilizado, y traduce la información visual y táctil a la escala del usuario, para que seas capaz de utilizar tus habilidades sobre los circuitos electrónicos con la misma facilidad con la que las utilizarías en el motor normal de un vehículo.

Notas para el juego: *Elimina los modificadores a las dificultades de las reparaciones que tengan que ver con el tamaño y la escala. Concede un +1 en Cibertecnología, Electrónica, Diseño de cyberterminales, Armería (en situaciones de tamaño y escala apropiados). Se trata de un instrumento poco portátil, pero no utiliza cantidades de energía apreciables.*



TECNOLOGÍA MÉDICA



**Aesculapius
Incorporated**

Archæsthetic 1000ed

La falta de control intrínseca a la mayor parte de las anestésias puede causar serios problemas a un médico cuando trabaja. Si el paciente sufre fuertes dolores, la única opción es neutralizar todo el dolor, con lo que no es capaz de sentir nada y no puede ayudar a realizar un diagnóstico. El Archæsthetic resuelve este problema gracias a la actualización de una antigua idea: la acupuntura. Este mecanismo electrónico permite controlar perfectamente la intensidad de las señales que parten de una zona del cuerpo, para que el paciente sea capaz de informar de lo que siente, pero manteniendo su dolor a niveles tolerables de manera que esté tranquilo.

Notas para el juego: *Son necesarios entre diez y treinta minutos para conectar el Archæsthetic a un paciente, durante ese tiempo se deben suministrar analgésicos suficientes. Sin embargo, una vez conectado, le da al médico un +1 en las tiradas de diagnósticos y un +1 a Técnica médica, debido a la información que puede suministrar el paciente*

Sangre Sintética 1500ed por pinta (medio litro aprox.)

La Sangre Sintética de Aesculapius es la mejor del mercado. Es capaz de realizar todas las funciones que realiza la sangre auténtica durante el tiempo que necesita el cuerpo para reemplazar la sangre por sus propios medios, y la sangre artificial se disuelve y elimina del cuerpo sin que sea necesaria ninguna intervención médica adicional. Además, se conserva indefinidamente sin necesidad de refrigeración y su compatibilidad con todos los tipos sanguíneos está garantizada. ¡Incluso es de color rojo!

Notas para el juego: *La sangre sintética añade un +1 a las tiradas para estabilizar a un paciente mortalmente herido, si se dispone de tres pintas como mínimo. Evidentemente, no puede ser reutilizada. Además, si una persona pierde más de cuatro pintas de sangre (dos litros), reemplazarla toda por sangre sintética provoca problemas médicos, porque la sustitución se deshará antes de que el cuerpo haya tenido tiempo para producir sangre real suficiente para sustituirla. Los hospitales y ambulancias de Trauma Team siempre disponen de este producto y la bonificación que da ya está incluida en las tablas de CP2020.*

RapiDetox 1500ed

Hay veces cuando necesitas limpiar de drogas rápidamente el cuerpo de alguien. Puede que la droga sea un veneno, o tal vez interfiere con un tratamiento médico que necesita ser realizado con urgencia. En cualquier caso, antes no podías hacer otra cosa que esperar o rezar. Pero ahora, gracias a RapiDetox, puedes arreglar el problema. Una vez se conecta a la corriente sanguínea, este aparato puede analizar cualquier droga presente, ayudarte a diseñar un agente neutralizador, sintetizarlo y liberarlo, todo en pocos instantes. A partir de ahora los hábitos personales de los pacientes dejarán de entorpecer tus intentos de salvar sus vidas.

Notas para el juego: *El usuario debe realizar una tirada de Farmacia (con una dificultad que depende de la sustancia en la sangre, el Árbitro decide). Se puede realizar la tirada una vez por turno, y la sustancia será neutralizada a los tres turnos de que se consiga pasarla. Como es evidente, RapiDetox no podrá impedir que un veneno que actúe muy rápido mate a la víctima.*

UCTM™ Unidad de Conservación y Transporte de Miembros 500ed

La Unidad de Conservación y Transporte de Miembros es una versión más especializada de la criomaleta de FrostTech. Si un miembro ha sido cortado de manera relativamente limpia, esta unidad puede conservarlo intacto hasta que pueda ser reconectado. Incluso en el caso de una amputación brusca, como las debidas a heridas de bala o explosiones, es más fácil clonar parte de un miembro que el órgano completo, así que la conservación del miembro puede ahorrar tiempo y dinero.

Notas para el juego: *La UCTM no es una máquina sencilla, pero puede ser transportada por una sola persona, y puede contener una pierna, dos brazos o varios órganos. Ha sido diseñada específicamente para la conservación de miembros, así que el valor del miembro en el banco de cuerpos será entre un 10% y un 60% mayor de lo habitual para una parte corporal en condiciones normales.*



Unidad Interna Portátil
1200ed

La Unidad Interna Portátil de Bodyweight, Inc. es lo último en ayudas al diagnóstico, combinando un hemoanalizador con un escáner cerebral. toma una pequeña muestra de sangre del paciente y ofrece información sobre el nivel de azúcar, la cantidad de glóbulos rojos, los niveles hormonales, patógenos y la presencia de drogas y otras sustancias extrañas. La aguja utilizada para tomar las muestras es reutilizable y se esteriliza mediante calor automáticamente después de tomar una muestra. El escáner cerebral es un sensor con forma de capucha abierta que encaja en el cráneo, adaptándose al tamaño automáticamente, y ofrece datos precisos EEG y su interpretación.

Todos los datos se muestran en una pantalla (y se guardan para análisis posteriores), o se pueden transmitir mediante un enlace de datos a un miniordenador médico (o escáner médico), ayudando y mejorando tus diagnósticos.

Notas para el juego: La UIP da un +2 a la habilidad de Diagnosticar cuando se utiliza con un escáner médico o miniordenador. También da un +1 a los intentos de estabilización. El tamaño total de la unidad supera sólo un poco al de un maletín normal.



Aesculapius
Incorporated

Ciberescayola
3000ed

También llamada Exo-prótesis, la ciberescayola es un regalo del cielo para los que tienen miembros rotos. Simplemente se introduce el miembro en el molde y se enciende. El molde sostendrá todo el peso de cualquier acción que se lleve a cabo, permitiendo que se utilice el miembro de manera casi normal mientras se cura la fractura.

Notas para el juego: una ciberescayola penaliza con un -2 a las acciones que involucran el miembro, pero el tiempo que se utilice cuenta como tiempo de reposo completo en lo que respecta a la curación, mientras que el daño esté restringido sólo a ese miembro. Los hospitales los alquilan, a 200ed al día. Se utilizan sobre todo mientras el paciente está herido crítico.

VESTIMENTA DE TÉCNICO MASETTO



Monos 'Alessio'
200ed

Los monos Alessio son ideales para el técnico que desee causar una buena impresión pero también necesita trabajar. Lo que deseas es parecer un técnico, no un ejecutivo incapaz de distinguir un micrómetro de un medidor de tensión ¿o no? Por otro lado, ¿quien te va a pagar decentemente si parece que acabas de salir de un pozo de alquitrán? Estos monos son robustos, disponen de numerosos bolsillos y lazos donde llevar todo tu equipo, y están fabricados de tela especial resistente a todo (aceite, ácido, fuego, agua, todo). Pero esto no es tan especial, lo que hace los monos de Masetto diferentes es su estilo. Nuestros expertos diseñadores revisan los modelos anualmente, para que puedas llevar una apariencia que indique que vales mucho dinero.

También disponibles: monos blindados 'Lano', con todo el estilo de Masetto y la protección añadida de los blindajes. No sólo los Mercenarios necesitan protección: un AV dañado puede ser tan peligroso como un tiroteo si el idiota que trabajó con el anteriormente no sabía lo que hacía.

Notas para el juego: 1600ed, CP14 en los brazos, torso y piernas, CE +2; indistinguibles de su versión normal a menos que se realice una tirada difícil de Advertir.



Casco 'Guercio'

600ed

Teniendo en cuenta los peligrosos lugares a los que le lleva con frecuencia la profesión a un técnico, necesitarás proteger tus ojos y pulmones. Las chispas de los soldadores eléctricos, los aerosoles de productos químicos, e incluso los vapores de ciertos tipos de pinturas pueden dañar tus ojos. Igualmente, debes asegurarte de no inhalar los numerosos vapores y gases tóxicos comunes en el trabajo. Hasta hace poco, la única manera de conseguir la protección necesaria era utilizar unos voluminosos y toscos anteojos y una máscara antigases que no había evolucionado mucho desde el siglo XX. Masetto corrige esa situación con su Guercio. Un casco de diseño elegante, que incorpora un visor de rostro completo y un filtro de aire, ambos de último modelo. Nunca más tu equipo de protección te dará un aspecto ridículo, el Guercio es un modelo de diseño. (CP20, el visor también ofrece protección antideslumbrante, el filtro de aire suministra un +10 a las tiradas para resistir los efectos de gases peligrosos mientras se disponga de oxígeno).

También disponible: el casco 'Gianni' (800ed), que incluye gafas inteligentes. Este modelo admite todas las opciones habituales al precio normal. (CP2020 pg. 67).

Botas 'Pinamonte'

500ed

Gran estilo, gran protección. Ya era hora de que alguien se diera cuenta de que los pies de los técnicos son importantes, y Masetto ha sido la compañía que ha dado la respuesta. Nuestras botas están hechas de materiales sintéticos para que puedas caminar sobre tachuelas y a través del fuego sin hacerte daño, después de todo, en tu trabajo, tienes que estar listo para arreglar cualquier cosa. Pero, como se debe esperar de Masetto, también son lo suficientemente elegantes como para que te las puedas llevar a St. Moritz, y que todo el mundo crea que eres un invitado. (CP20, sólo para los pies y los tobillos)

Guantes 'Ciampolo'

400ed

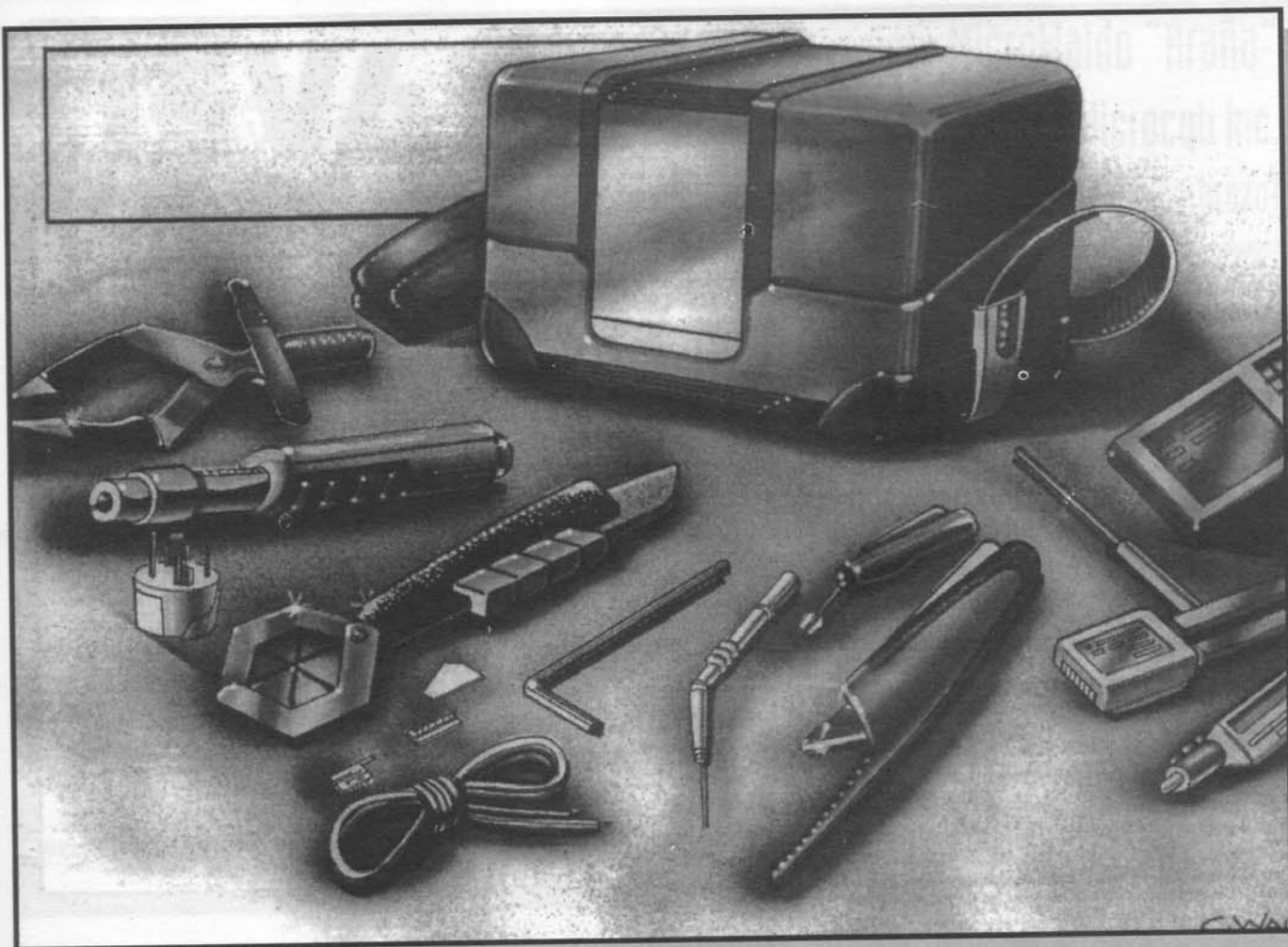
Necesitas tu sentido del tacto cuando realizas operaciones delicadas, pero deseas también protección en caso de que se rompa una cañería, o de que el depósito tenga fugas. Hasta ahora debías llegar a un compromiso, pero ahora Masetto dispone de los guantes que resolverán todos tus problemas. Hechos con el mismo estilo y calidad que nuestros monos, y de los mismos resistentes materiales, incorporan transductores para que notes lo que estás tocando. No aceptes compromisos, compra Masetto.

Escáner Técnico 'Francesca'

1200ed

Todos los técnicos necesitan un escáner técnico, pero tu no deseas ser un "técnico cualquiera". Por lo tanto, para ti, Masetto ha creado el Francesca. Este escáner técnico dispone de los mejores programas del mercado, junto con un sofisticado sistema de clavijas I/O y sensores, para darte información precisa y útil del equipo que estás investigando. Pero, como podías suponer siendo un producto de Masetto, está diseñado con estilo y gracia. Sus suaves líneas cromadas están especialmente diseñadas para hacer juego con el mono Alessio, y los colores de la pantalla dan al aparato un aspecto magnífico. ¿Por que deberías sentirte avergonzado por la apariencia de tus herramientas? Gracias al Francesca ya no tendrás porqué estarlo.

Notas para el juego: *Se trata de un escáner técnico por encima de la media; otorga un +1 a las tiradas para diagnosticar averías. En Europa, donde la apariencia y el nivel social es un tema más importante, un Técnico que lleve uno de estos aparatos puede recibir un +1 a su Vestuario y Estilo o Reputación (a discreción del Árbitro).*



Caja de Herramientas 'Farinata'

350ed

¡Las herramientas de tu negocio con el estilo de la elite!

Cuando empezamos a trabajar como técnicos, todos deseábamos una de esas ruidosas cajas de metal para las herramientas, porque parecían ser la firma de un verdadero técnico. Ahora que somos más veteranos, sabemos que no necesitamos anunciar nuestra profesión — los que importan ya lo saben —. Ahora lo único que debemos hacer es parecer lo suficientemente buenos para que la elite no se sienta avergonzada cuando reparamos sus AV. La Farinata cumple con los requisitos necesarios. La caja está forrada de suave cuero sintético resistente a los golpes y diseñada para parecer única. Las mismas herramientas han sido pulidas hasta obtener un brillante cromado, y sus formas han sido diseñadas por excelentes profesionales para que sean elegantes además de eficaces. Ni siquiera el más ardiente fanático del Euroestilo podría encontrar algún defecto a la Farinata. También existe la caja de herramientas electrónicas 'Venedico' (350ed), del mismo estilo que la Farinata y con las herramientas necesarias para reparar equipos electrónicos.

Notas para el juego: En Europa, donde la apariencia y el nivel social es un tema importante, un Técnico que lleve una de estas cajas de herramientas puede recibir un +1 a su Vestuario y Estilo o Reputación (a discreción del Árbitro).



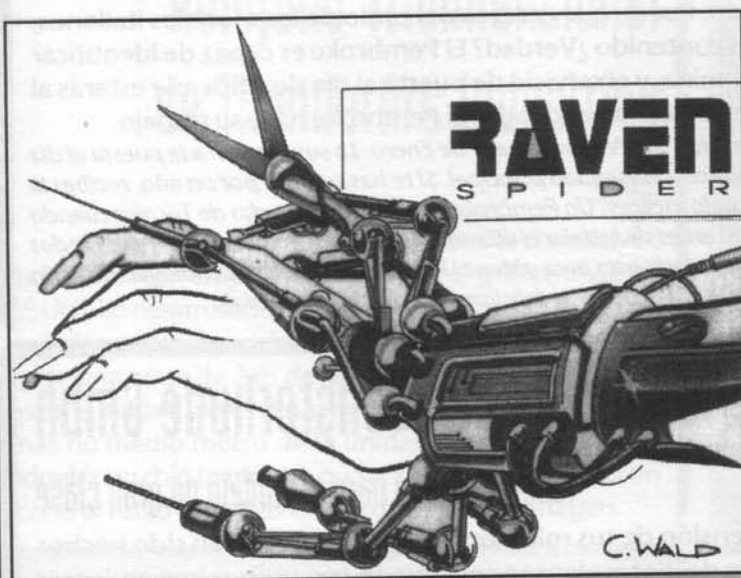


Equipo Waldo "Trípode" de Raven Microcyb Inc.

800ed

El Trípode de RMC debería ser un equipo básico para todos los técnicos. A uno siempre le van bien otro par de manos, pero otro par de manos que sepan exactamente lo que necesitas, no lo que un ayudante atontado cree que necesitas. El Trípode está conectado a ti mediante un procesador neuronal MLINK (la instalación no está incluida), y llevará a cabo tareas sencillas en el taller bajo tu control. Sus tres piernas le dan estabilidad en casi cualquier situación y sus manos multiarticuladas son lo suficientemente delicadas para hacer tu trabajo por ti. Además, su estructura abierta hace que repararlo sea muy fácil. Después de todo, como todo técnico, querrás arreglar tu equipo tu mismo, ¿Cierto?

Notas para el juego: El Trípode puede funcionar como un par de manos por control remoto, pero el técnico necesitaría mucha práctica y una concentración absoluta para poder utilizarlo de esa manera. En cualquier caso no sirve para hacer dos trabajos a la vez. Sin embargo, sí sirve como un par de manos extras, y puede sostener cosas firmemente mientras trabajas en ellas y transportar objetos de un lado a otro, así que permite que el técnico lleva a cabo tareas que normalmente requerirían dos personas para realizarse (-3 a las habilidades de TEC, REF e INT cuando se utiliza la unidad, hasta que el usuario ha practicado durante una semana y ha pasado una tirada Difícil de Técnica básica. Otras penalizaciones y beneficios se dan a discreción del Árbitro).

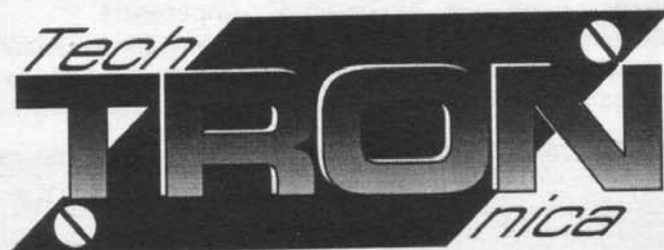


Brazalete MicroWaldo "Araña" de Raven Microcyb Inc.

700ed [800ed como opción de ciberbrazo]

La Araña es el siguiente paso en el apoyo personalizado para técnicos. Si necesitabas otro par de manos, con el Trípode las puedes tener. Pero lo que realmente necesitas son más dedos, para sujetar los cables mientras trabajas en las conexiones, o para sostener un componente en su sitio mientras lo sueldas. La Araña ha sido diseñada para resolver esos problemas. Encaja en el antebrazo y en un conector de interface y cuenta con ocho sensores totalmente articulados que pueden controlarse para realizar esas labores para las que no tenías dedos. Los cables enredados ya no son un problema gracias al Araña. También está disponible como una opción para ciberbrazo, ocupando un espacio (Cirugía: I, PH: 3)

Notas para el juego: la Araña suma un +1 a todas las tiradas de habilidades TEC relacionadas con reparación y construcción sobre aparatos pequeños y/o complejos. Con un poco de práctica incluso podrías aprender a usarla para tocar un instrumento musical.



Diagnosticador Autónomo "Mini" de Techtronica

400ed manual, 500ed ciber

El primer paso para arreglar cualquier aparato es averiguar que es lo que está fallando, y para conseguirlo suele ser necesario ver el problema. Pero eso puede resultar difícil: después de todo, no querrás desmontar un AV-4 entero mientras buscas una avería que está localizada en un motor, pero es difícil examinar algo sin desmontarlo primero. El Mini ha sido diseñado para resolver ese problema. Se trata de una pequeña cámara a control remoto (1cm x 1cm) con una fuente de luz propia, conectada a una terminal mediante un cable de fibra óptica, ya que las transmisiones electromagnéticas pueden verse distorsionadas debido a la presencia de grandes cantidades de metal. El eficiente sistema de desplazamiento BugLeg® permite que se mueva la cámara bajo su control, además el cable cuenta con una vaina activa especial, de manera que conserva su forma y no se enreda con nada que encuentre en el interior de la máquina que estás investigando. De hecho, el cable es lo suficientemente fuerte para levantar la cámara, para que así tengas movilidad tridimensional completa. El Mini está a la venta tanto con controles manuales como cibernéticos.

Escáner Técnico CTS, plc 'Pembroke'

1500ed, la suscripción a la puesta al día cuesta 100ed al mes

Cuando una compañía se concentra en un solo producto, puedes apostar lo que quieras a que ese producto será el mejor de su clase o la compañía desaparecerá. CTS plc ha sobrevivido al hostil clima económico del Reino Unido durante los últimos ocho años sin producir ningún otro producto, aparte del Pembroke. Se trata sin duda del mejor escáner técnico del mercado. Puede que carezca del estilo de los modelos italianos, pero un técnico de verdad está más interesado en el contenido ¿Verdad? El Pembroke es capaz de identificar prácticamente cualquier avería en casi cualquier máquina, y el servicio de puesta al día significa que estarás al tanto de las últimas tecnologías. El Francesca puede parecer bonito, pero el Pembroke hace su trabajo.

Notas para el juego: Cada año se pone en venta una nueva versión del Pembroke, el 1 de Enero. La suscripción a la puesta al día significa que recibes un chip a primeros de mes que se introduce en la unidad principal. Si te has suscrito por un año, recibes la nueva versión anual al renovar tu suscripción entregando tu viejo escáner. Un Pembroke da un +2 a las tiradas de Técnica cuando se usa para explorar y reparar un aparato que se haya diseñado antes de instalar el último chip de puesta al día, y un +1 para todos los demás aparatos. Se rumorea que CTS alquila a técnicos independientes para obtener los datos de nuevas tecnologías que aún no han llegado a las calles. La mayor parte de los escáners Fabergé Croesus se fabrican a partir de Pembrokes.

Cajas de Herramientas de Buchsterhude GmbH

1000ed, 1500ed para el modelo de gran clase

Cuando trabajas, tus herramientas son la extensión de tus miembros. Tus miembros han sido hechos exclusivamente para ti, sin embargo, la mayor parte de los técnicos se conforman con utilizar herramientas hechas en series de millones. Pero tú, sabes que para hacer un trabajo realmente bueno necesitas herramientas diseñadas exclusivamente para ti, herramientas que te den la ventaja que necesitas para sobrevivir en el mundo actual. Buchsterhude ofrece herramientas para técnicos que piensan así. Ven a nuestro taller y quédate un día con nosotros, y construiremos las herramientas ideales para tu cuerpo y estilo de trabajo. Incluso podemos hacerlas con el buen gusto y elegancia del que presumen otras compañías. No tenemos competencia.

Notas para el juego: Estas herramientas suman un +1 a las tiradas de habilidades de construcción y reparaciones cuando las utiliza la persona para la cual han sido construidas, pero restan un -1 si las usa alguna otra persona. El modelo gran estilo no es tan bueno como el que fabrica Farinata, por ejemplo, pero es exclusivo (puede dar un +1 a Vestuario y Estilo o Reputación).

Fax Plus 1000™

300ed

El mejor invento desde el pan de molde. Envía documentos, fotografías y cualquier otra cosa que se pueda poner en un papel por teléfono. El Fax Plus 1000™ es capaz de escribir al dictado cartas y memorandums. Los fabricantes incluso han incluido un conector de interface para que se pueda recibir información del fax a través de una opción ocular Pantalla Times Square™, Video Imager™ o Times Square Plus™. Los faxes recibidos pueden ser cargados en un chip de memoria mediante una conexión Dataterm. Por 100ed adicionales, el Fax Plus™ puede ser conectado a una línea telefónica y avisar cuando llegue un fax. El tiempo de transmisión se ha reducido a la mitad desde nuestro último modelo 500 (es decir que un documento del tamaño de una carta puede ser transmitido en menos de 0.3 segundos). ¡Además es portátil! Imprescindible para el ejecutivo ocupado.

Notas para el juego: Del tamaño de una novela de bolsillo. Necesita una línea de teléfono para funcionar. Se puede utilizar un teléfono celular si cuenta con un interface de fax (Chromebook2, pg 33). La pila dura 10 horas por recarga. Cuenta con un recargador de AC que se utiliza tanto en edificios americanos como europeos.



Holofono Tridimensional de ThunderArc Industries

900ed

¡Llevamos tu videófono hacia el futuro! ThunderArc Industries (con el apoyo de Internet y el gobierno de los EE.UU.) ha desarrollado un videófono de escritorio basado en hologramas capaz de mostrar una imagen del usuario (y de una zona de 3 m de diámetro a su alrededor). El usuario habla a través de un micrófono y no debe alejarse más de medio metro de la unidad. Por 50ed, puedes adquirir un chip telefónico que te permitirá transmitir un icono al estilo de la Red en vez de tu propia imagen.

Minicopiadora

230ed

Se trata de una copiadora en color, manual, portátil y recargable. Cuenta con una cabeza de copiar de 15 cm de anchura, 1MB de memoria para guardar imágenes y contiene 2,4m de papel. Puede conectarse a la mayor parte de los ordenadores, por lo que su memoria puede transferirse al ordenador. Cuenta con un adaptador de AC y una batería recargable de una hora. Pesa medio kilo.

Datatel Rotowrighter

20ed

Se tratan de pequeñas impresoras desechables que se conectan a un ordenador (compatibles con el Libro-E de Zetatech y el PCX de EBM; ver *Chromebook 2* páginas 14 y 15) para realizar pequeños trabajos de impresión. Cada cartucho de plástico contiene un pequeño rollo de papel (20 páginas) y tinta de 3 colores. Una vez se vacía se tira. Su tamaño es de 8cmx4cmx2,5cm.

Más Accesorios para Teléfonos Celulares

Banda Estrecha

200ed

La última innovación de seguridad de CCI convierte tu teléfono en una radio de corto alcance (de 1,6 km aproximadamente) con banda estrecha para evitar detección. El receptor de la transmisión debe estar a la vista, sin que existan obstáculos importantes. Pesa 0,3 kg. y las baterías duran 1 mes.

Espera de Llamadas

Sed al mes

El propietario del teléfono recibe una señal sonora intermitente informándole de que le están llamando mientras habla.

Desvío de Llamadas

Sed al mes

El propietario puede recibir llamadas a su número de teléfono desde otro número.



Chip de Modulación de Teletronics

20ed

Este componente se puede instalar en cualquier radio con una tirada Media de Electrónica. Gracias a él la radio se hace resistente a las interferencias y más difícil de interceptar ya que salta de una frecuencia preseleccionada a otra a intervalos regulares. Para ser utilizado correctamente como método de comunicación segura todo el personal de una unidad o grupo debe sincronizar sus chips. Los espías serán incapaces de escuchar las conversaciones si no conocen las frecuencias preseleccionadas. Aún es posible interferir las comunicaciones, pero para afectar a una radio militar sólo se necesitará un 7-10 en 1D10 (Maximum Metal, pg. 32).



Ultrasintetizador Yamaha RX4000 "Huracán"

2345ed

El sintetizador universal.

No es necesario decir más...

El nuevo CyberMIDI de Yamaha te da el control de todos los aspectos de tu actuación. Disponible en forma de teclado o un instrumento similar a una guitarra, el RX4000 utiliza una avanzada tecnología de interface neuronal para darte la habilidad de crear cualquier efecto de sonido que desees. Ya no necesitas acompañantes, técnicos o una banda para hacer oír tu mensaje. El Huracán puede sintetizar, gracias a su funcionamiento cibernético, cualquier sonido que puedas imaginar, desde un arpa a una guitarra acústica, incluso un tambor Kodo japonés o un Kazoo. La programación puede hacerse por adelantado o improvisarse sobre el escenario, y una vez conectado a los sistemas correspondientes, el Huracán puede

controlar micrófonos, pantallas de vídeo y sistemas de iluminación. Con la suficiente habilidad y práctica, un artista puede ser cantante, guitarrista, batería, teclados, coro y técnico de luces y sonido él solo. ¡Y cuando conectas dos Huracanes juntos, construyes una auténtica tempestad de versatilidad musical!

Notas para el juego: el RX4000 añade un +2 a la habilidad de Tocar instrumento (sintetizador) y permite controlar más de un elemento de sonido (o efecto) a la vez. Sin embargo, por cada elemento extra controlado, el artista sufre un -1 a su habilidad de Tocar instrumento (así que tres instrumentos podrían tocarse con el nivel de habilidad normal, pero cinco se tocarían a -2). La luces, pantallas de vídeo y otros elementos utilizan las mismas reglas, pero se utiliza la habilidad de Interpretar. Si el artista toma el control de más elementos que su característica de INT, entonces se "estrella", perdiendo el control de los elementos y creando un sonido parecido a la señal de un módem. En tal circunstancia se debe hacer una tirada de salvación contra aturdimiento para evitar desmayarse debido a la tensión mental.



Guante Inteligente de Midnight Arms

110ed [además del precio de la modificación de arma inteligente]

El Guante Inteligente ha sido diseñado para conectar un arma inteligente a su propietario instantáneamente cuando se agarra la culata del arma. Esta rapidez de conexión es importante para alguien que espera una emboscada y no está en condiciones de andar permanentemente "enganchado" a su arma. También permite al usuario cambiar de armas rápidamente sin tener que reconectar los conectores de interface.

El guante cuenta con un panel de conexiones situado en la palma y un dedo gatillo que están unidos a un conector integral al guante. El arma utilizada debe ser modificada con las correspondientes conexiones a la culata y gatillo. Al coger el arma firmemente (con el dedo en el gatillo) se completa la conexión.

Notas para el juego: Tus conectores de interface deben estar en la muñeca para poder usar el guante. Debido al riesgo de interrupción de la señal, si fallas en una tirada Media de REF al coger el arma, el guante resta un -1 a la PA del arma. La modificación adicional necesaria añade 200ed al precio habitual de convertir un arma normal en un arma inteligente.



Detector de Mentiras R-101 de Arasaka

5000ed

Cruza los dedos y reza...

Se trata sin duda del sistema de interrogación más eficiente aparte de una habitación llena de sensores y una jeringa de aire comprimido llena de pentotal sódico. El R-101 es portátil gracias a su configuración con forma de maletín. Muchos de los equipos de policía corporativa de Arasaka lleva uno de estos sistemas en sus vehículos de patrulla. Una vez abierto el R-101 se despliega en una pantalla múltiple, un escáner óptico láser, un sensor que se conecta a la cabeza, una muñequera que mide el pulso y el flujo sanguíneo y un escáner de palma. El sujeto de la prueba debe colocar su cabeza en el sensor para que se puedan examinar sus ojos y medir su dilatación y otras señales delatoras mientras su mano descansa en el panel del escáner para que se pueda controlar el flujo sanguíneo y el ritmo cardíaco. Un procesador de voz mide la tensión de la voz y toda la unidad utiliza un (deliberadamente) ruidoso procesador como CPU.

Notas para el juego: La detección de la sinceridad del sujeto es un 90% fiable. Un intento deliberado de engañar a la máquina requiere de una tirada Muy Difícil de FRI; se aplica la habilidad de Resistir tortura/drogas (Persuasión y Labia es inútil). Estos chismes valen una fortuna en el mercado negro (entre 3 y 5 veces su precio normal).

Los GRANDES ESPACIOS EXTERNOS

Cable de Escalada Everest VentureWare

60ed

Se trata de un garfio con varias púas que se dispara desde un "bastón" hueco. Se impulsa mediante aire comprimido y el garfio está enganchado a un delgado cable de 100 m de longitud. El cable ha sido reforzado con fibras de plástico para aumentar su resistencia (PDE30). Pesa 3 kg.

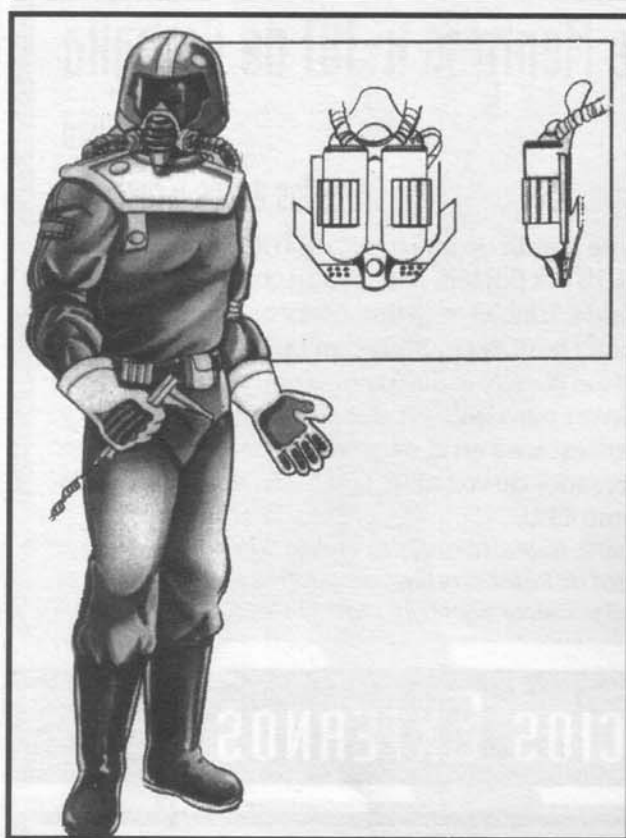
Notas para el juego: Los personajes que trepan pueden subir tantos metros como su característica de MOV cada asalto. Una tirada Media de Atletismo debe hacerse cada turno que se trepa. Fallar implica una posible caída. Una tirada Media de TCO debe realizarse para que el personajes logre agarrarse (la habilidad de Proezas de fuerza se suma); se puede seguir trepando el asalto siguiente. La velocidad de movimiento si se trepa sin ayuda de una cuerda es la mitad (MOV/2 en metros). El Árbitro deberá asignar las dificultades a las tiradas de Atletismo y Proezas de fuerza de acuerdo con lo difícil que sea la superficie que se escala y el ángulo que forme con la vertical.

Escarpas de Escalada Everest VentureWare

75ed (140ed con control de interface)

Inventadas el siglo pasado por equipos de servicios públicos, pero ahora disponibles para cualquier independiente. Estas cuchillas/escarpas retráctiles están hechas para encajar dentro de tus botas o piernas y pueden extenderse 15 cm más allá de las suelas de tus zapatos con sólo tocar un botón. (pueden activarse desde la palma de la mano, desde un cinturón o con un control de interface). No sólo son útiles para escalar, sino que también resultan un arma terrorífica (1D6+3 puntos de daño, perforan como un cuchillo, se añade el modificador del TCO) cuando das una patada o un pisotón a un adversario. Los pinchos pueden dejarse al nivel de las suelas si lo que se desea es únicamente un poco más de agarre para moverse por una superficie resbaladiza.





Traje Medioambiental Esporma

725ed

Los últimos descubrimientos sobre fibras polarizadas electromagnéticamente ha creado esta maravilla de equipo de protección contra ambientes hostiles. La permeabilidad del traje puede ser regulada con un pensamiento o tecleando en una consola.

El traje de Combate Especial Esporma es una necesidad en cualquier situación donde pueda haber involucrados gases venenosos, armamento biológico o materiales corrosivos. Todas las juntas se encuentran selladas magnéticamente y presurizadas. Los guantes, las botas y la capucha, que incluye una placa facial, completan el equipo. Dispone de una reserva de oxígeno interna, gracias a la cual el usuario puede entrar en áreas con gases sin sufrir daños. Incluso los más poderosos gases nerviosos capaces de matar por contacto son ineficaces contra el traje. En situaciones normales, se puede hacer que varios paneles del traje "respiren", lo que reduce considerablemente el cansancio del usuario. Ningún traje presurizado protege de verdad si no se puede soportar llevarlo puesto como precaución contra un ataque con gases. Además este traje dispone de sellado automático en caso de rotura.

Notas para el juego: el traje Esporma cuenta con CP30 contra

productos químicos corrosivos y CP10 contra balas y cuchillos. Si es perforado se resella automáticamente en 2 asaltos de combate (6 segundos). La reserva de aire dura 60 minutos de uso constante. Con un rápido reajuste en los canales, el aire del exterior puede respirarse con una protección equivalente a la de unos implantes de filtros nasales (CP2020, pg. 76). Hay seis paneles de "respiración" en el traje (el exterior de los brazos y piernas y los dos lados del torso); uno de los paneles puede sellarse en un asalto de combate (3 seg.), sellar todos los paneles lleva 3 asaltos (10 seg.). Un traje sellado tiene una CE de +3, y se puede usar durante 45 minutos. La duración se puede prolongar en 15 min. por cada dos paneles que el usuario mantenga abiertos. Cada 15 min. por los que se exceda el tiempo de uso, el usuario debe realizar una tirada Media de TCO (se aplica la habilidad de Resistencia), o sus REF, MOV y TCO se reducirán a la mitad mientras siga llevando el traje.



Autocartógrafo™ ThunderArc

200ed

El invento para los que se suelen perder. Simplemente indica al Autocartógrafo™ tu posición actual y el lugar a donde deseas ir y este te dará un mapa fácil de entender con la ruta más rápida conocida. El Autocartógrafo™ está conectado a la misma enorme red de bancos de datos que les da a las terminales Dataterm su información sobre mapas. Un conector de interface se puede añadir por otros 20ed. Notas para el juego: El Autocartógrafo™ está sujeto a las mismas limitaciones que un teléfono celular. El conector de interface sólo puede ser utilizado por alguien con conectores propios y conexión de Dataterm.

Entornoescáner de Geotech

400ed

La información de tu entorno...

Poder sobre tu mundo.

Esta compacta unidad manual es capaz de detectar e identificar el nivel y dirección de contaminación radiactiva o biológica a 7 m. El Entornoescáner también ofrece una constante lectura de la pureza del oxígeno en la zona. Cuenta con un sistema de aviso auditivo y no es necesario vigilarlo constantemente. El escáner incluye con un adaptador de AC y una batería recargable de 12 horas de duración. Pesa 1 kg.

FARMACÉUTICA

Drogas de Combate de Militech

Estas drogas son totalmente ilegales y sólo cantidades muy controladas de ellas están disponibles para uso del ejército de los EE.UU. (y los mercenarios de Militech). Pero se sabe que Militech ha puesto a disposición de cualquier fuerza militar del mundo estas drogas de combate, si es que pueden pagar su precio.

Prime (500ed/dosis):

Esta droga enfoca la concentración del que la consume hacia un sólo objetivo y elimina cualquier emoción distractiva, haciendo que el consumidor se comporte de manera muy fría y racional (+2 a FRI, +3 a Advertir, +2 a las tiradas contra aturdimiento). Se debe realizar una tirada Media de FRI cuando la droga termina de hacer efecto. Si se falla el consumidor no ha realizado bien su transición al estado normal. El consumidor se siente desorientado y le resulta difícil concentrarse (-3 a todas las habilidades, -2 a su FRI durante 1D6/2 horas). Duración 1D6+1 horas.

Timewarp (300ed/dosis):

Timewarp agudiza los reflejos del consumidor y mejora su tiempo de reacción hasta un nivel inhumano (+3 a la iniciativa). Después de que una dosis de Timewarp deje de hacer efecto, el consumidor deberá realizar una tirada Difícil de TCO. Si se falla el personaje recibe 1D6/2 puntos de daño debido a la fatiga corporal. La droga tiene efecto durante 1D6+1 minutos.

Berserker (400ed/dosis):

Como indica su nombre, esta droga incrementa la agresividad de su consumidor y le hace indiferente acerca de su propia seguridad (+2 al TCO para el MTC, aguantar aturdimiento y modificador de daño cuerpo a cuerpo; +2 a su FRI y +1 a sus REF). Después de que la dosis deje de hacer efecto hay que hacer una tirada Difícil de TCO y otra de FRI. Fallar la de TCO causa 1D6/2 puntos de daño debido a la fatiga corporal. Fallar la tirada de FRI indica la pérdida permanente de 1 o 2 puntos de Humanidad. Duración 1D6+1 minutos.

Notas para el juego: Sería muy difícil para un personaje de Cyberpunk normal (no militar) obtener una muestra de estas drogas legalmente. Una tirada Casi Imposible de Conocimiento de la calle o una Muy Difícil de Moverse en la calle permitiría obtener una única dosis de una de estas drogas por el triple de su precio normal.

Drogas Trauma

Fabricadas y distribuidas por Trauma Team International, estas drogas curativas han sido diseñadas para ayudar a los médicos de campo en su labor. Ningún buen tecnomédico debería andar por ahí sin ellas. Están disponibles en forma líquida para usarse en jeringas de aire comprimido o como un parche de una única dosis.

Sedante (40ed/dosis):

Esta droga dejará al paciente inconsciente con rapidez y seguridad. Se puede intentar una tirada de TCO Muy Difícil para conservar la consciencia (-3 a todas las tareas durante 1D6+1 asaltos debido a la somnolencia). Dura 1D6+1.

Stim (50ed/dosis):

Esta droga anula las modificaciones debidas a las heridas que ha recibido el paciente (CP2020 pg. 103). Dura 1D6+1 minutos, después de que los efectos de la droga desaparezcan el paciente recibe automáticamente 1 o 2 puntos de daño adicionales.

Surge (75ed/dosis):

Esta droga funciona como una endorfina. El paciente recibe una descarga de energía, puede ignorar las necesidades de comida y sueño y gana un +1 en sus tiradas de salvación contra aturdimiento. Dura 1D6+1 horas. Las características del paciente se verán reducidas a la mitad después de que los efectos de la droga terminen hasta que duerma por lo menos 5 horas.

Trauma I (60ed/dosis)

Esta droga se le suministra al paciente cuando se encuentra en un estado de Herida Mortal. Mientras duren los efectos de la droga, las tiradas de salvación contra muerte son 3 puntos más fáciles. La droga suele ser administrada por personal ajeno a la profesión médica o incluso por el mismo paciente puesto que siempre es mejor intentar una estabilización. Dura 1D6+1 turnos.

Notas para el juego: Estas drogas están siempre a disposición de personal médico acreditado. También se pueden conseguir ilegalmente con una tirada Media de Moverse en la calle o una tirada Difícil de Conocimiento de la calle. Si se adquieren ilegalmente los precios se doblan.

Equipo de Vigilancia

3500ed

A) Equipo Miniaturizado de Escucha y Vigilancia

20 minimicrófonos con un mes de batería. 10 microcámaras de fibra óptica con tres semanas de batería (transmisión continua sólo; una semana si se guarda). 10 micros, que pueden instalarse en equipo de comunicaciones electrónico; funcionan con la energía del equipo. Un receptor de multibanda con grabadora de chips (1 km de alcance). Todos los micros pueden desconectarse a distancia para evitar que les detecten electrónicamente.

B) Trazadores

20 micros trazadores con una semana de batería. Un receptor con 10 km. de alcance. El receptor te indica la dirección y distancia al micro.

C) Micrófonos de Escucha a Distancia

Un micrófono direccional con 50 m de alcance. No se puede utilizar si hay mucho ruido detrás del objetivo. Un micrófono vibracional con 200 m de alcance. El micrófono proyecta un láser al cristal de una ventana y detecta las vibraciones del cristal que crean las conversaciones al otro lado; un microprocesador traduce las vibraciones a palabras. Resulta inútil si hay algo oscureciendo el cristal a uno u otro lado.

D) Digicámara

Similar a una cámara digital común (CP2020, pág. 69), pero además es telescópica (10x), infrarroja y de lente ancha, con una lente flexible de fibra óptica con la que se pueden hacer fotos de imágenes al otro lado de una esquina o por debajo de una puerta. Puede almacenar 500 imágenes.

Adaptador Visual

100ed

Este aparato permite situar una lente infrarroja, ultravioleta, de luz tenue o telescópica a una cámara digital o de vídeo y que la cámara se beneficie de la mejora visual.



Bastón de Detección de SecSystems

175ed

Se trata de un detector de metales portátil que se puede usar con una sola mano. Ha sido diseñado para detectar armas y ciberequipo. Sólo tiene un alcance de 10 centímetros, así que debe utilizarse muy cerca del cuerpo del sujeto examinado para que sea efectivo. Su batería recargable funciona durante dos horas de uso constante. Pesa medio kilo.

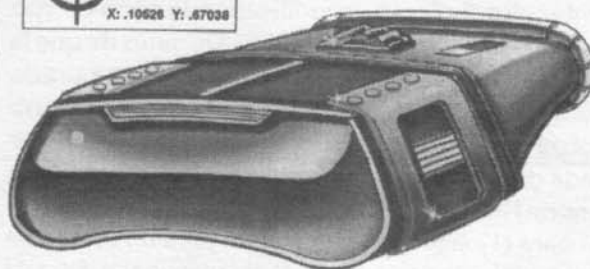
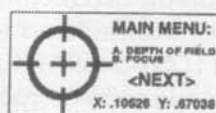
MegaVisor de Optitech

375ed

Se trata de una versión más potente de las binogafas normales (CP2020, pg. 70), este visor con aspecto de binoculares es capaz de 20 aumentos con sistema de autoenfoco. Cuenta con un medidor de distancias por sónar activo y un display con fecha y hora. Pesa 1 kg.

El MegaVisor de Optitech también puede incluir una de las siguientes opciones:

Infrarrojos Pasivos	100ed
Luz Tenue	125ed
Cámara Digital	75ed





Sistema Domótico de IEC

Precio [mirar más adelante]

El Sistema Domótico (del latín "domus", hogar) es el mayor logro europeo en tecnología del hogar. Se trata de un sistema computerizado de administración del hogar que controla todas las funciones domésticas de tu casa; es decir, la distribución de electricidad y agua, la calefacción, las alarmas de seguridad, etc. Pero además también atiende necesidades más específicas (como armas automáticas o sistemas de vigilancia secretos). El sistema se extiende por toda la estructura de la casa y cuenta con un gran número de sensores (ópticos, acústicos y termales) para dirigir tu casa. Todas las órdenes se le dan al ordenador central mediante la voz (como "luces, por favor" o "baño en cinco minutos y quiero ver las noticias en la NN54"). El ordenador de la casa está diseñado para identificar voces y patrones de voz específicos y obedecer sólo a sus "amos" autorizados. La mayor parte de los edificios (incluidas las oficinas de las corporaciones) de Europa disponen de un Sistema Domótico.

El precio oscila entre los 50 y los 250ed (1/2D10x50ed) por metro cuadrado (para un apartamento de 120m2 entre 6.000 y 30.000ed). La mayoría de los sistemas tiene acceso a Red, haciéndoles vulnerables a Netrunners, pero los ordenadores más potentes (INT 4+) pueden contar con algunas defensas.

Aventuras Virtuales, Ltd.

¡Ha llegado la hora de hacer una visita virtual!

¿Has soñado alguna vez con vivir la batalla de Waterloo con Napoleon? ¿Alguna vez deseaste ver la destrucción de Pompeya bajo la lava y las cenizas? ¿Conquistar Jerusalén con Ricardo Corazón de León? ¿Tomar la Bastilla con los Sansculottes? Todo ello es posible con Aventuras Virtuales, Ltd. Nuestra compañía, desde Bergen, en Noruega, te ofrece la posibilidad de viajar en el tiempo.

Utilizando la tecnología de la danza cerebral para dirigir la acción y RV de alta definición para mejorar los trasfondos y los aspectos interactivos, nuestros potentes ordenadores han recreado el mundo antiguo con un nivel de detalle inigualado en el pasado. Nuestros cualificados técnicos y programadores se ocuparán de ti mientras tu mente realiza este maravilloso viaje. Mientras estés acostado en una de nuestras confortables isocabinas o utilizando un interface de Red desde tu propia casa, entrarás en un universo hiperrealista diseñado por nuestros mejores historiadores, psicólogos e ingenieros de diversiones.

La historia ya no será aburrida. Prueba este nuevo entretenimiento. ¡Deja tu mundo y vive otra vida! Y comparte la experiencia con docenas de otros viajeros, en la misma realidad, donde puedes actuar con seguridad y libertad. Notas para el juego: *Se trata de la última moda de entretenimiento para las clases altas y está arrasando en Europa. Aventuras Virtuales utiliza un mundo de RV con más de un cien millones de objetos con un superrealista nivel de realidad. El equipo de danza cerebral modificado permite al sujeto "introducirse y dirigir" el escenario o sencillamente dejarse "arrastrar" por él. La gente puede participar individualmente, o como un grupo. Todo el invento está sostenido por un grupo de superordenadores en el complejo de Aventuras Virtuales Ltd. Se trata del único sitio donde tiene lugar este tipo de entretenimiento interactivo a gran escala, así que tienes que añadir al precio el billete del avión o la llamada a larga distancia al Bloque Escandinavo.*

ESCALAS DE PRECIOS: LOS PRECIOS SON DADOS EN EUROS PARA VIAJES DE 3, 6 Y 12 HORAS.

LA DESTRUCCIÓN DE POMPEYA	1000/2000/4000
LAS ÚLTIMAS HORAS DEL TITANIC	1500/3000/6000
EL DÍA-D	1650/3300/6600
UNA NOCHE EN VERSALLES	1200/2400/4800
CAMINO A JERUSALÉN	950/1900/3800
MI AMIGO, JACK EL DESTRIPIADOR	1000/2000/4000
LA MUERTE DE JULIO CESAR	900/1800/3600
INCURSIÓN CON LOS VIKINGOS	900/1800/3600
LA CRUCIFIXIÓN	2500/5000/10000
LA REVOLUCIÓN FRANCESA	1600/3200/6400

Máscaras Rojo Bodyfree

600ed

"Un rostro desnudo es un rostro vacío"

— Roman Von Voorst, novelista

Si deseas estar a la última es absolutamente imprescindible que lleves una de las máscaras de Rojo. Estas delgadas máscaras de bioplástico son perfectas para conseguir el embellecimiento de tu rostro. La máscara está impregnada con nanotecnología que reacciona a la luz y a la temperatura corporal. No oculta tus rasgos faciales; sólo borra todas las imperfecciones, mientras que deja que se vean los contornos naturales y los resalta con colores variables, sombras y formas que responden a tu humor.

Una máscara Rojo no pesa prácticamente nada, no retiene el calor ni provoca sudores y se adapta a tus rasgos para máxima comodidad.

"¡Nunca vayas a una fiesta sin una máscara... a menos que te guste hacer el ridículo!"

— Delphine Joyce, actriz

Notas para el juego: *Las máscaras Rojo son una moda europea que suma +1 a la característica de ATR. Consiguiendo pasar una tirada difícil de Arreglo personal, la bonificación a el ATR es de +2. Por 50ed adicionales, una máscara Bodyfree puede adquirirse con modificaciones que le permite funcionar como máscara de filtrado contra el smog o contra irritantes como gas lacrimógeno (pero sólo una vez en este caso).*

Óptica Remota

100ed

El invento de los años 20. Convierte cualquier aparato doméstico normal en uno a control remoto. Un mecanismo especial autoadhesivo se pega a la sien y cubre un ojo. Lee los movimientos del ojo y los traduce en instrucciones para operar, detener o cambiar las funciones del aparato. Una mejora ciberóptica está a tu disposición capaz de funcionar con una Pantalla Times Square™. Se incluyen los sistemas receptores que se conectan a tus electrodomésticos..

Notas para el juego: *El alcance es de 2 metros. Cualquier aparato equipado con el mecanismo puede funcionar mediante cualquier transmisor de Óptica Remota (usa rayos infrarrojos).*



Solodrinker de IEC

El precio varía; ver más adelante.

Inventado por el famoso artista, Dave Ervbe, originalmente para su uso particular, el Solodrinker es ahora uno de los equipos domésticos de IEC más vendidos en Europa. El Solodrinker es una unidad compacta capaz de producir bebidas y cócteles de alcohol sintético a voluntad del usuario. Pídelo y bébelo.

Existen muchas versiones del Solodrinker, desde el Clásico al Lujo 12; todos ellos utilizan cartuchos de fluidos especiales Sanders con diferentes sabores e imitaciones de bebidas exóticas. Naturalmente, el SD no puede duplicar perfectamente un auténtico whisky escocés de 24 años de edad, pero tendrás su sabor, tendrás su apariencia y tendrás el alcohol ¡por la décima parte del precio! Con el SD de IEC te puedes olvidar del viejo bar; sorprende a tus amigos con cócteles novedosos y originales. El Solodrinker puede instalarse en cualquier casa, vehículo o lugar público. Pregunta a IEC para obtener más información.

EL CLÁSICO (110ED): Puede preparar hasta dos vasos simultáneamente en dos minutos. Cartuchos con 10 sabores.

EL CAMARERO (175ED): Capaz de cuatro vasos simultáneamente cada minuto. Cartuchos de 25 sabores.

EL COMPAÑERO (250ED): Capaz de preparar un vaso en veinte segundos. Cartuchos de 50 sabores.

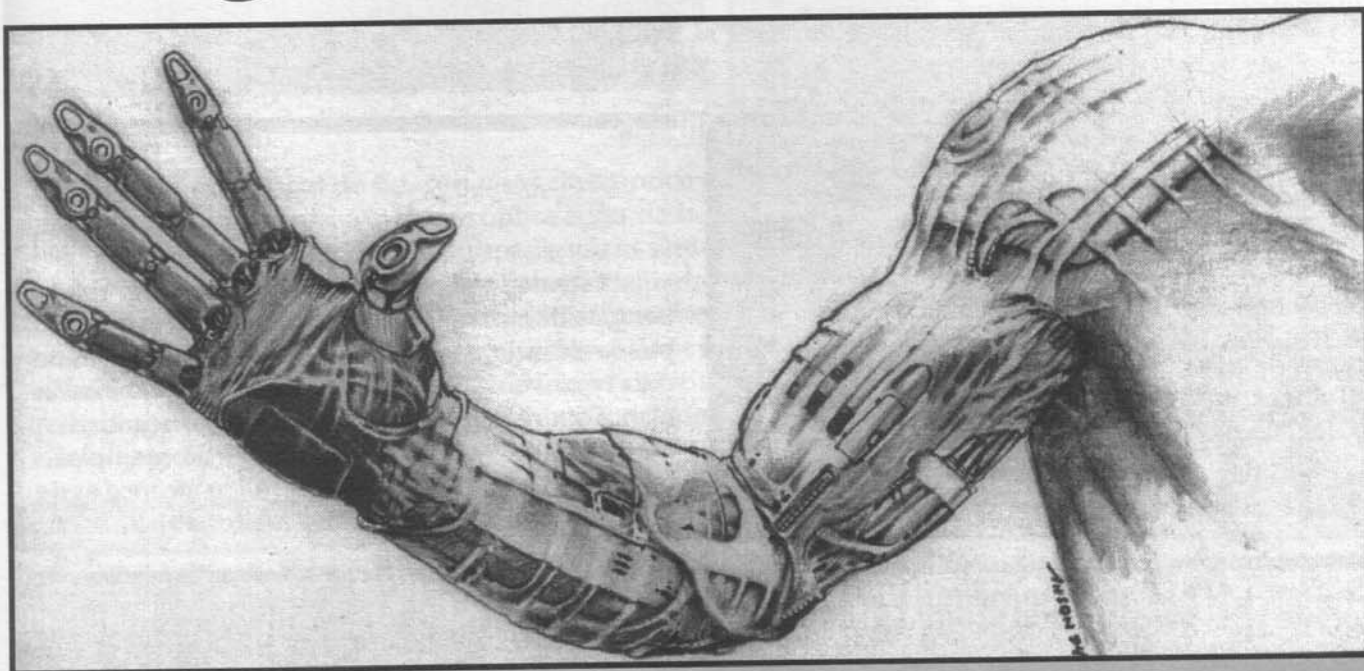
EL LUJO 12 (715ED): Prepara hasta 12 vasos a la vez en un minuto. Entre 50 y 100 cartuchos de sabores.

CARTUCHOS DE SABORES CLÁSICOS: Escocés, vodka, brandy, tequila, bourbon, aquavit, mescal, sake, etc. 5ed (10 sabores para 100 bebidas); 15ed (25 sabores para 100 bebidas); 50ed (50 sabores para 200 bebidas).

CARTUCHOS DE SABORES FRANCÓFILOS: Una mezcla de vinos rojos y blancos, junto con una selección de champán. 8ed (10 sabores para 50 bebidas); 25ed (25 sabores para 40 bebidas); 50ed (50 sabores para 30 bebidas).

CARTUCHO DE SABORES EXÓTICOS: Alcoholes raros y exóticos procedentes de todo el mundo, con sabores recién inventados. Perfecto para los cócteles más sorprendentes. 9ed (10 sabores para 35 bebidas); 28ed (25 sabores para 35 bebidas); 60ed (45 sabores para 35 bebidas).

CIBEREQUIPO



"Por una vez los americanos lo han hecho bien. Después de años de reposiciones y telenovelas de sobremesa, los americanos han logrado inventar una nueva forma de arte. Naturalmente, los logros del arte americano no surgen del piso más alto de una torre corporativa. Este arte ha nacido directamente en las calles. Es visceral. Es tecno. Es arte. Es cibermoda. Los doctores callejeros han dominado la fusión de la carne con el ciberequipo. Los resultados son hermosos y, a veces, perturbadores. ¡Como debe ser el auténtico arte!"

"La automutilación siempre ha demostrado clase — en algunos aspectos, el dolor también —. Desgraciadamente, nosotros, en Europa, hemos esterilizado todo el proceso; ningún arte decente ha surgido nunca de esta falta de sufrimiento. Si hay algo seguro que puede decirse de los americanos, es que han sufrido. Este nuevo arte refleja ese dolor y atraviesa la carne. Como ya he dicho, ¡es arte auténtico!"

— "Cibermoda Americana" de Gabriel Gaboriau en EURO-VOGUE, la revista de moda de la Comunidad Europea [Edición Inglesa, 2021]

Sycust "FleshWeave"

El 20% de lo que costó el cibermiembro y 200ed

Gaboriau hablando del Fleshweave: "Los diseños de ciberequipo convencionales siempre han puesto énfasis en el claro contraste entre la carne y el metal. En sus tiempos, era interesante. Pero ahora, esta aburrida dicotomía se limita a entorpecer el extraordinario fenómeno que es la fusión de la carne y la cibernética. "Fleshweave" es el cambio que necesitábamos. Los tecnoartistas americanos han dominado la mezcla creativa de la piel humana y los sistemas cibernéticos para darle una apariencia tecnorgánica al ciberequipo. Parches de piel clonada se entretrejen con los diseños del equipo inorgánico y reconectan con el cuerpo mediante pequeños biosistemas instalados en el mismo ciberequipo. El resultado es un ciberbrazo o pierna que incorpora carne a su estructura. Perturbadoramente hermoso. Será sin lugar a dudas la apariencia que escogerán tener las próximas generaciones." Notas para el juego: *Este equipo requiere el espacio de una opción para instalar el sistema de bioapoyo. Si un cibermiembro de este tipo recibe daños, repararlo cuesta un 50% más de lo normal. PH=0.*



Ciberdedos "Digits®" de Dynalar Technologies

¡Lo hemos logrado otra vez! He aquí las últimas opciones de ciberdedos de la compañía más innovadora en ciberapéndices: *Dynalar*. Totalmente compatibles con casi cualquier mano o brazo cibernético; fácil de instalar en privado en casa.

Linterna IR/UV

200ed

Este ciberdedo puede proyectar luz ultravioleta e infrarroja. La luz se proyecta en un haz cónico con una alcance útil de 10m. Ha sido pensado para ser utilizado con ciberópticos IR o UV pasivos o sistemas de imagen similares. PH: 1.

Ciberdedo Sensor de Conexión

150ed

Novedad de Dynalar, uno más dentro del creciente número de opciones para ciberdedos. La yema del dedo se quita y aparece una clavija de conexión normal para interface de maquinaria, vehículos o dataterm (es necesario tener la conexión correcta en tu procesador neuronal). Nota: -1 en todas las acciones con vehículos. No puede utilizarse con la opción de montura de cambio rápido. Cirugía: 1. PH: 0,5.

Bengala

200ed

Este dedo se abre para disparar una diminuta bengala de emergencia. En un clima ideal la bengala puede alcanzar una altura de 150m. Hay bengalas de color rojo o verde. También hay bengalas de iluminación blanca que negará las modificaciones a la oscuridad en un diámetro de 25m. Las bengalas de reemplazo cuestan 15 ed. Si se usa como arma su alcance es de 35m y el daño 1D6/2 durante 2 asaltos. PH: 2.

Micrófono Parabólico

350ed

Este ciberdedo (y su micrófono incorporado) ha sido diseñado para ser utilizado con el ciberoído de su propietario. El micrófono direccional permite escuchar al usuario como si se encontrara veinte veces más cerca de la fuente del sonido. Un filtro automático ayuda a eliminar los ruidos de fondo y sirve como atenuador de nivel. Sólo se puede utilizar con cibermanos que sean parte de un ciberbrazo completo. PH: 2.

Compartimento de Almacenamiento

75ed

Los mecanismos internos de este ciberdedo (que es algo más gordo de lo normal) se reducen en tamaño y se sitúan cerca de los nudillos de la cibermano para dejar espacio a un pequeño compartimento de almacenamiento dentro del dedo. PH: 0,5.

Cegador

250ed

La punta de este dedo puede retirarse para revelar una serie de bombillas halógenas de un solo uso que centellean estroboscópicamente (reemplazar las bombillas cuesta 25ed). Cualquiera que esté mirando en la dirección del Cegador que falle una tirada Díficil de REF padecerá de un modificador de -4 por ceguera a todas sus acciones durante 1 minuto. PH: 1.

Puntero Láser

150ed

Se trata de un láser direccional que proyecta una mancha roja brillante que tu audiencia no podrá ignorar. Seguramente es el puntero láser más fácil de utilizar que existe, puesto que es integral a tu cibermano. El alcance útil es de 20m, incluso puedes usarlo (si se trata de tu dedo índice) como una mira láser improvisada. Aviso: evítese la exposición directa de los ojos al láser, existe riesgo de ceguera. PH: 0,5.

"Ojo de Insecto" de Cyclops International

750ed cada uno

¿Los ciberópticos normales no tienen las suficientes opciones para tu gusto? ¿Quieres tener un aspecto extraordinario? ¡Entonces los Ojos de Insecto de CI son para ti!

Los Ojos de Insecto de C.I. son unos ciberópticos gigantes que encajan en una montura óptica agrandada. Debido al tamaño superior del ojo, su apariencia es similar a un ojo saltón de insecto. CI ofrece varios modelos de ojo, desde cromado a multifacetado. Independientemente de su aspecto externo, puede aceptar seis opciones cibernéticas y debe ser instalado en parejas. Los Árbitros pueden imponer una penalización al ATR (-1 o -2) debido a la implantación de estos ojos. Cirugía: IM, PH 3D6.



MICROCYBERNETICS

Grabadora de Danza Cerebral Supercompacta de Raven Microcyb

15.000ed

Un tanto perturbadora de apariencia, pero es mucho más fácil de moverse con ella que con las grabadoras de danza cerebral normales. Encaja con la parte de atrás de tu cabeza y contiene una conexión interna de metal que llega directamente a tu cerebro (¡) Un disco de 2,5cm se introduce en la disquetera de grabación. Se pueden grabar hasta dos horas de acción de danza antes de que sea necesario descargar el disco en una unidad de almacenamiento o corrección. Cirugía: CR. PH: 2D6.



Dynalar

Placa de Conexión de Arma Inteligente Smartgun 2®

300ed

¡Conéctate a tus armas sin usar cables!

Utilizando placas de inducción magnética de alta frecuencia instaladas en tu ciberbrazo, puedes hacer funcionar tus armas inteligentes sin utilizar realmente tus conectores. ¡Se acabó el enredarte con los cables de conexión! ¡Ahora puedes disponer instantáneamente de armas inteligentes en cualquier momento, en cualquier situación! Además, como beneficio adicional, tu procesador de arma inteligente puede modificarse fácilmente para que acepte las señales de la placa de conexión.

Notas para el juego: Las placas de inducción se instalan en tu cibermano; se deben realizar ciertas modificaciones en la culata del arma y tu conexión de arma inteligente. El precio incluye estas modificaciones. Si quieres hacer inteligente una combinación de arma y cibermano desde cero te costará el triple de lo normal (en vez del doble habitual).



Potenciadores de Piernas

500ed

Resortes de materiales híbridos con memoria se instalan en las ciberpiernas del usuario (las cuales han sido alteradas con una cubierta telescópica), y las articulaciones se refuerzan para absorber mejor el impacto. Los potenciadores incrementan la capacidad de Salto en 3 metros. Utilizan dos espacios de opciones.

Notas para el juego: *Esta opción sólo es aplicable si se instala en dos ciberpiernas simultáneamente. Si el cyborg es capaz de aterrizar sobre sus pies después de una caída (una tirada de Atletismo Muy Difícil para una caída, pero automático para un salto premeditado), la mejora absorbe parte del impacto (-3 al daño de la caída). Estas piernas automáticamente cuentan con la opción de articulaciones reforzadas (+5 a la CP). Los potenciadores de piernas no pueden utilizarse en combinación con fibras densas o arietes hidráulicos (CP2020). Pero se pueden sumar a las piernas "como una bala" (Soldado de Fortuna, pg. 32). Cirugía: I, PH=1D6.*

Brújula Ciberóptica

300ed

Esta opción funciona igual que una brújula normal, mostrando direcciones a través de una Times Square, y también puede funcionar como una logobrújula (CP2020, pg. 69). Ocupa el espacio de una opción, 2 con logobrújula. PH: 1.

Teléfono Celular Mediaware

500ed

Se trata de un ciberimplante. No es necesario disponer de un dispositivo telefónico pues se dispone de un microteléfono celular instalado internamente. Funciona exactamente igual que un teléfono celular normal, utilizando la misma tecnología que el Wearman II (Chromebook I, pg. 38). PH: 3, Cirugía: IM.



KIROSHI®

Óptico Láser-Com.

425ed

Se trata de un proyector/receptor de láser instalado en el ciberóptico, ocupa todos los espacios de opciones. Cuando está a la vista directa (tirada Difícil de REF) de otro ojo Láser-Com, los propietarios pueden comunicarse mediante un código de comunicaciones preseleccionado (eliges el código con la instalación, un chip para reemplazarlo cuesta 175ed). Se debe disponerse de una Times Square, pantalla subdermal o ciberoído para que los mensajes puedan entenderse. Las unidades de comunicaciones por láser civiles o militares pueden ser ajustadas para que reciban mensajes de un Láser-Com, pero intentar recibir una transmisión láser normal con el Láser-Com dañará el ojo. El alcance útil es de 20 metros (máximo alcance es de 50m, pero se aplica un -8 a los intentos a más de 20m). Cirugía: S, PH: 1.

CableVivos

400ed [200ed como implante corporal]

Gaboriau habla de los CableVivos: "La mejora cibernética bien llamada CableVivos es una cibermoda desarrollada por un genio anónimo que está empezando a popularizarse. Estos cables de interface "prensiles" funcionan basándose en un principio similar al de la ciber-serpiente, tan elegante y letal. Durante mis viajes he visto CableVivos implantados en las palmas de las manos, en la base del cuello, en los dedos de manos cibernéticas y de carne, y una vez en la boca — ¡un detalle deliciosamente terrible!

Notas para el juego: *Los CableVivos pueden ser situados en cualquier espacio corporal capaz de almacenar un cable de 45cm, con un agujero de salida de al menos 6mm de anchura. Los CableVivos funcionan exactamente igual que los cables de conexiones interface pero pueden moverse autónomamente; es decir, sin que sea necesario que su anfitrión humano los saque de su bolsillo y los conecte manualmente en la entrada correcta (se extienden y se retiran por su cuenta). Cuando los CableVivos se mueven, parecen una serpiente o un gusano. Cirugía: S, PH: 2D6.*





Brazos TallaSuper

Hechos por pedido (entre 4000 y 5000ed)

De Sycust y SRC (Super Robot Corporation, alias "Soviéticos Liquidando Ciberequipo"). Obviamente, nadie querría estos enormes brazos tal y como están, así que el taller alquiló a artistas locales para darles algo de estilo. Ahora los brazos parecen horriblemente mutados y han sido esculpidos para parecer los brazos de un monstruo de "serie B". Popular entre bandas callejeras americanas. Notas para el juego: *Básicamente se tratan de ciberbrazos al menos una talla demasiado grandes para el cliente. 2D10 aplastando, 3D6 los puñetazos, CP20 y PDE30. Debido al volumen, las acciones de REF con ese brazo se hacen a -2 y hay un valor de carga permanente de 1. Añaden un +1 a tu reputación en los enfrentamientos.*



El Cuchillo Óseo

1000ed

Este arma requiere la implantación de un trozo de hueso crecido en laboratorio y reforzado por un entramado de polímero en el antebrazo del usuario. Los 17 centímetros de hueso afilado están anclados a una serie de músculos sintéticos. El Cuchillo Óseo se puede desenvainar a través de un orificio en la palma de la mano girándola hacia arriba y flexionando esos músculos.

Notas para el juego: *El Cuchillo Óseo causa 1D6+4 puntos de daño. No se recomienda utilizarlo para parar golpes (para que no se rompa hay que sacar 3 o menos en 1D10). Es necesario realizar una tirada Muy Difícil de Advertir para descubrir el orificio de salida de la palma de la mano y el mismo Cuchillo Óseo no puede detectarse mediante métodos convencionales (para los rayos x y la mayor parte de los escáneres convencionales parece sólo algún tipo de refuerzo del antebrazo). Se considera cibertecnología del mercado negro en la mayor parte de las regiones judiciales. Cirugía: IM, PH: 2D6.*

BODYWEIGHT

Life Preservation Systems

Autoinyector

750ed

Este ingenioso aparato consiste en una reserva de droga subcutánea implantada en el antebrazo del usuario y conectado a una vena. El autoinyector puede contener cinco dosis (y los tipos de dosis pueden ser diferentes) de cualquier droga líquida. El apretar tres manchas visibles de la piel cerca de la posición del inyector hará que este libere una dosis a la corriente sanguínea del usuario. Por 200 euros más, el autoinyector puede ser conectado a un biomonitor. Así el inyector puede programarse para que se active sólo cuando ciertas condiciones detectadas por el monitor tienen lugar (inconsciencia, estrés extremo, miedo, excitación, etc.). La reserva del inyector puede ser renovada por cualquiera con Técnica médica 3 y una jeringa de aire



BODYWEIGHT

Life Preservation Systems

Coprocesador Marcapasos

150ed

Este sofisticado coprocesador monitoriza el corazón del usuario y reinicia la señal si el corazón se detiene en algún momento durante más de 7 segundos. Impedirá que un Netrunner muera a manos de un programa Perro Infernal (el personaje debe tirar en 1D10 menos que su TCO, si tiene éxito, sigue consciente y el daño recibido del Perro Infernal se reduce a 1 pt./ataque). Se instala como un complemento a tu procesador neuronal. Cirugía: 1, PH: 2.

Mano Palmeada de Dynalar

250ed

Para utilizarse con ciberbrazos y cibermanos independientes. La mano palmeada cuenta con delgadas membranas de polinilon que se extienden entre los dedos. Esta opción es más efectiva de utilizar si se usa en conjunción con pies palmeados (CP2020, pg. 90). Las membranas pueden retraerse en la mano cuando no se están utilizando.

Notas para el juego: *Esta opción incrementa la velocidad nadando en 1 o 2 metros por asalto y suma +2 a las tiradas de nadar (sólo +1 si se dispone ya de pies palmeados), gracias a la mejor maniobrabilidad obtenida.* Cirugía 1, PH: 2.

Nano-Estilistas de Fresco

400ed

¡Ten la mejor apariencia posible sin esfuerzo alguno!

En un mundo tan pendiente de la moda, no basta tener buen aspecto a veces; debes estar perfecto siempre. ¡Y ahora puedes! Fresco, Inc. te ofrece Nano-Estilistas particulares. Estas máquinas microscópicas trabajarán día y noche para asegurarse de que tengas un aspecto genial siempre. Fresco, Inc. oferta tres modelos: *espray bucal Minty Fresh™*, *Hollywood Hair™* y *Clearcell™* para la piel. Uno de estos sistemas añade +2 a la habilidad de *Arreglo personal*, cada otro adicional añade otro +1 hasta un máximo de +4 (por los tres tipos). Cirugía: 1, PH: 0,5.

CiberAlmohada™

CapsuleCo

80ed

Son la 4:00 AM. Estás vigilando la guarida del la banda de posadores *Soldados Bonitos*, intentando acabar con su líder. Tu compañero está metido hasta las cejas en la última novela de *Nathan Never...* y tu necesitas desesperadamente una siesta. Por suerte, has venido preparado: aprietas un boton en tu pulgar, unos resortes se abren silenciosamente en tu brazo, y tu CiberAlmohada™ de CapsuleCo. se hincha. Cruzas los brazos tras tu cabeza y desconectas, dejando tu cabeza apoyada sobre la almohada de hipernilon antialérgico... y sólo te despiertas con el sonido de un rifle de francotirador y los sonidos húmedos gorjeantes que está haciendo tu compañero. Otro apretón en el disparador del pulgar y la CiberAlmohada™ se deshinchaba velozmente y retrocede automáticamente a su cavidad en el brazo, dejando espacio para que cojas ese motor de ferrocarril al que llamas pistola y empieces a usarla... Cirugía: 1, PH: 0,5.

Fundas para CiberAlmohada™ de KraftMatrix

10ed

¡Sólo un posador iría a la calle con una funda para almohadas blanca!

KraftMatrix se enorgullece en presentar, bajo licencia de CapsuleCo., fundas para almohada de diseño en una amplia gama de tonos de camuflaje y colores de moda. Todos los diseños están disponibles en nilon y en Kevlar™.

Modelos disponibles: Camuflaje Urbano (#82), Camuflaje de Jungal (#02), Atigrado (#66), Rosa Cálido (#12), Verde Neón (#23), y Talsorian Rex® el CiberSaurio (#47).

"Una vida mejor gracias a la
cirugía invasiva."
— Anuncio oído en la radio, 2020.

CYPHIRE

"Cobra Escupidora"

400ed (700ed si es retráctil)

La nueva mejora de Cyphire Cyberware sobre los Vampiros (CP2020, pág. 86), te permite escupir ácido (u otros productos químicos) a través de unos inyectores en la parte frontal de los dientes. El ácido causa daños como una ampolla de una pistola de aire comprimido (CP2020, pg. 107). El alcance útil es de 1,8 metros; más lejos y el objetivo sólo recibirá unas pocas salpicaduras dolorosas, pero sin efecto apreciable. Todos los blancos se consideran cerca. Si se instala en unos Vampiros retráctiles, es necesario que los dientes estén completamente extendidos para utilizar el ácido; así evitas quemarte tus propios labios.

Si el ácido es liberado mientras se muerde a alguien (tirada de REF+ *Combate cuerpo a cuerpo* Media durante un combate; no es automático), el ácido acierta siempre y causa doble daño. También ignora toda la armadura y no la causa daños. El ácido es almacenado en una reserva en la parte superior de la espalda y una recarga almacena suficiente para veinte descargas.

Notas para el juego: *Cirugía S, PH: 4D6. Incluye la instalación de Vampiros normales. Si se combina con Vampiros retráctiles, cuesta 700ed, y la cirugía es IM. La Cobra Escupidora no puede ser adaptada a dientes ya existentes. Se advierte que esta modificación es ilegal en muchas jurisdicciones. Raven Microcybernetics no lo instalará en esas zonas, ni sanciona la utilización de este ciberequipo que haya sido adquirido en otro lugar en una zona donde esté prohibido.*



Interface Ocular

600ed

Gaboriau habla del Interface Ocular: "Esta opción para ciberópticos permite conectar los cables de interface en el mismo ciberóptico. Encuentro el interface ocular fascinante y creo que las clínicas de todo el mundo pronto pondrán a disposición de sus clientes esta hermosa mejora. Cuando se usa el conector, el óptico gira dentro del orificio ocular de manera que las lentes quedan protegidas de arañazos accidentales."

Notas para el juego: *El interface ocular es un ciberóptico completo con un conector interface incorporado: la visión es normal pero no admite otras opciones. Cirugía IM, PH: 2D6+2.*



KIROSHI®

Sistema Ciberóptico de Interferometría de Kiroshi Optics

400ed

Kiroshi traslada el principio de las interferencias de fase a los ciberópticos. Ya utilizado en los monitores de radar para mejorar la resolución, la técnica se basa en comparar las señales de dos receptores (los ciberópticos), y utiliza la información recibida para mejorar la resolución. La interferometría de Kiroshi te ofrece todos los beneficios de una magnificación x10, tanto micro como telescópica, sin ninguna de sus desventajas, como un campo de visión limitado. Es difícil imaginar esta mejora: verás mucho más claramente de lo que nunca creíste posible.

Notas para el juego: *El sistema de interferometría ocupa una opción en cada ciberóptico: debe instalarse en los dos, o no funciona. Además, se necesita un procesador dedicado a correlatar las señales. Cirugía: S (si ya se poseen ciberópticos), PH: 1.*





"Tricloptics™" de Kiroshi Optics Implante Ciberóptico del Tercer Ojo

El precio varía (leer a continuación)

Los dioses hindús lo tienen ¿Por que no tu?

Ya disponible en casi todas las ciberclínicas, esta invención de Kiroshi permite la instalación de un tercer ciberóptico en el centro de tu frente. El ciberóptico es de tipo normal (no se incluyen opciones. Es posible instalar más ojos, aunque esas opciones involucran mayor volumen de cirugía y mayores posibilidades de ciberpsicosis).

Tercer ojo en la frente: 750ed, Cirugía CRítica (es necesario cortarte un trozo de cráneo), PH: 3D6. Esta opción baja en 1 el ATR, corregible con cirugía plástica.

Más ojos adicionales en la cara tienen el mismo efecto, y sólo un límite de cuatro (contando con los dos originales) pueden incorporarse. Tener ojos en otra parte de la cabeza causa una PH de 3D6+2 y una pérdida de ATR de 1 por cada ojo extra; esta pérdida no puede ser corregida.



"Endo-Armazón" de Dynalar Technologies Mejora Ciberesquelética

Modelo básico: 12.000ed por sección superior/inferior del cuerpo; PH: 2D6+1 por sección

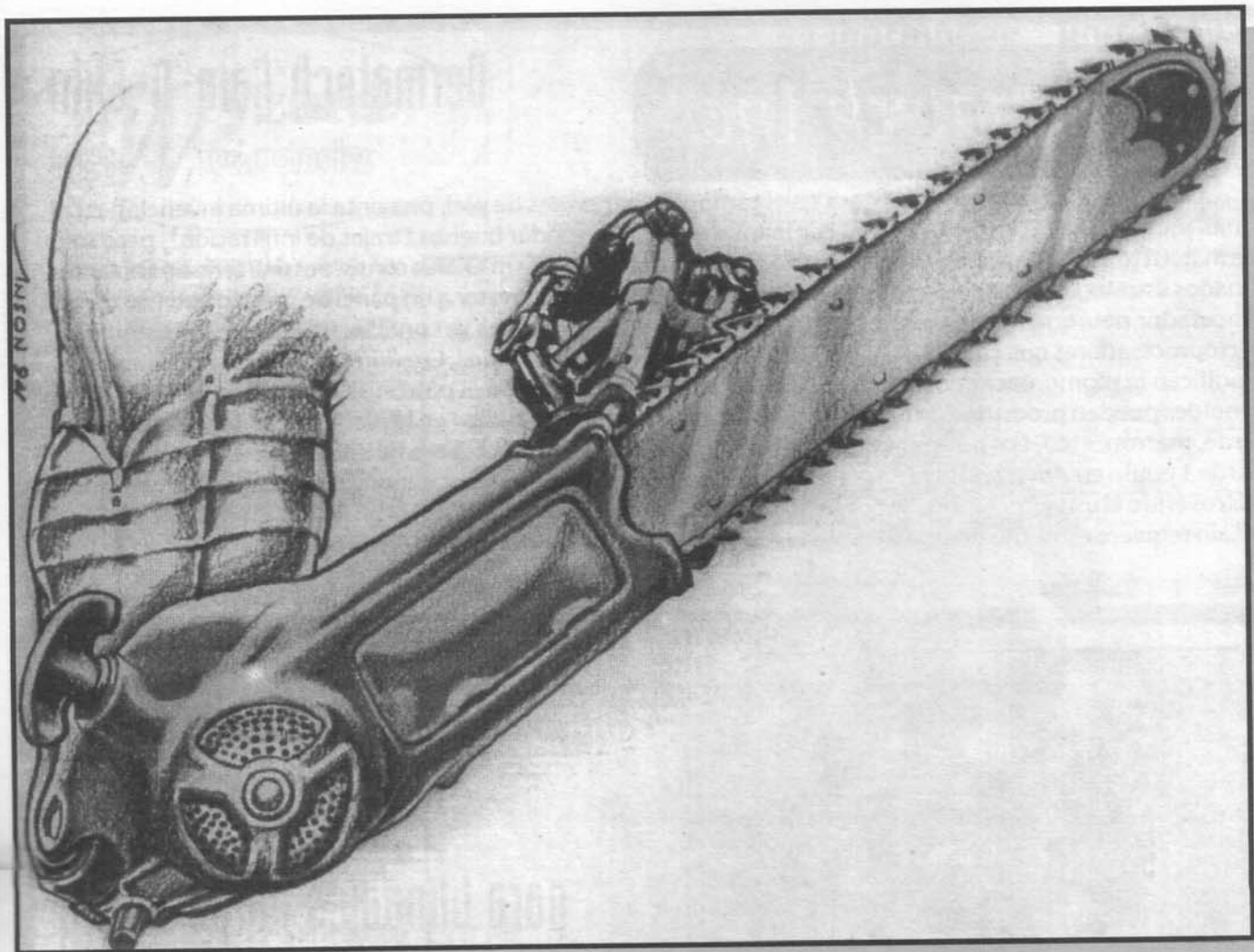
Modelo orbital: 25.000ed por sección superior/inferior del cuerpo; PH: 2D6+3 por sección

El mismo genio que inventó el blindaje subcutáneo ha decidido ampliar su idea al resto del cuerpo. Pero después de reemplazar el esqueleto de un pobre tipo y darse cuenta de que ya no podía crear células sanguíneas, decidió alterar el diseño.

El endo-armazón afecta todo tu esqueleto y lo enfunda en acero inoxidable y estructura de miómero que incrementa tu TCO en 3 en lo que respecta a tu habilidad de *Proezas de fuerza* y levantar y llevar pesos. El incremento de TCO también afecta el MTC, pero sólo contra ataques de armas blancas y cuerpo a cuerpo. El daño cuerpo a cuerpo (pero no con armas blancas) también aumenta en +1. Para propósitos de cortar un miembro ahora es necesario recibir más de 10 puntos de daño. Como efecto colateral ahora disparas incluso los más sencillos detectores de metal y tienes una CE permanente de +1.

El endo-armazón se constituye de dos secciones: cuerpo superior y cuerpo inferior. Ambas secciones deben instalarse para recibir los beneficios. Existe un modelo hecho de aleaciones orbitales que incorpora potencia asistida. Este modelo suma +2 al daño de combate cuerpo a cuerpo y con armas blancas; no penaliza con CE y los miembros aguantan 12 puntos de daño antes de ser cortados.

La cirugía *sólo* puede realizarse en los mejores hospitales (en Escandinavia o en órbita) a un precio base de 4000ed por sección implantada. La cirugía es Super Crítica, lleva alrededor de 12 horas cada sección, causa 6D6 puntos de daño por cada intervención y debes tener Tecnología médica +8 para poder intentarlo. No es recomendable que se instalen las dos secciones el mismo día. El endo-armazón no funciona hasta que no se hayan instalado ambas secciones.



ChainRipp® de Husqvarna

1250ed

Se trata de un arma opcional de ciberbrazo fabricada por la venerable compañía Husqvarna. Está diseñada alrededor de un armazón agrandado BigRipp y consiste en una motosierra de alta velocidad con dientes de ferrocerámica reemplazables. La ChainRipp se instala en el antebrazo y se extiende a través de una ranura en la muñeca. Para los que gusten del encanto industrial-clásico se puede instalar un tubo de escape cerca del codo y una cuerda de arranque en la muñeca. Con la cuerda de arranque se tarda un asalto en activar la ChainRipp. Utiliza el espacio de dos opciones.

Notas para el juego: El daño es de 3D6 PA, las armaduras blandas pierden 2 CP por golpe. Cirugía: I, PH: 2D6+4.

"¿Una ChainRipp? A si, adelante, anuncia a todo el mundo que eres un lunático sanguinario al que le importa un bledo salpicar con sangre a más de veinte testigos que pueden identificarnos fácilmente."

"... Pero... es que es tan acojonante..."

— Bishop y Catseye, dos minutos después de 'retirar' a un ejecutivo de EBM en el bar de sushi Hara Kiri

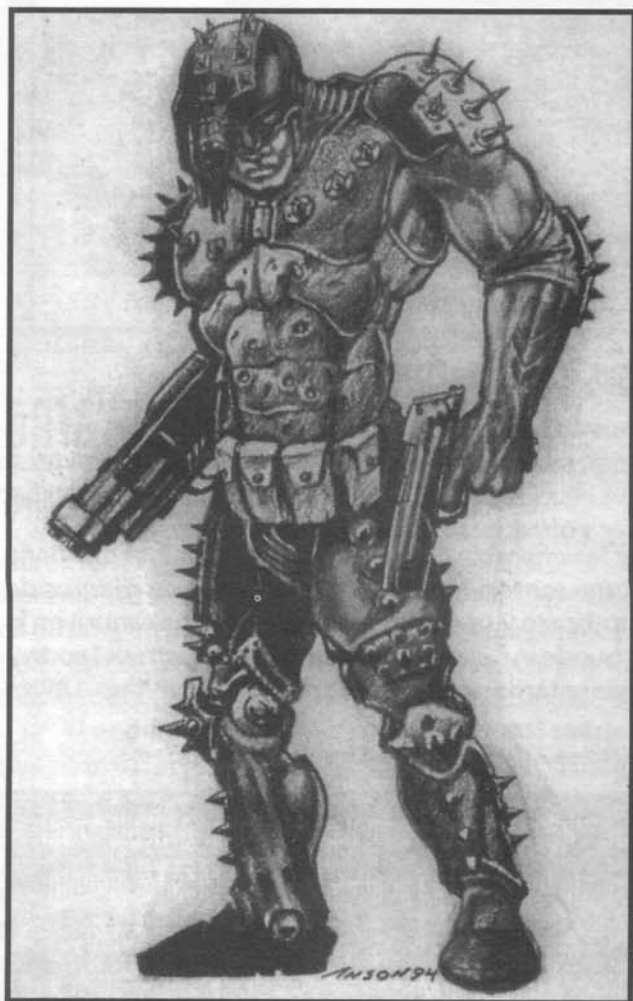


Dermatech Inc.

Dermatech Cam-O-Skin

850ed

Dermatech, la compañía puntera en el campo de implantes de piel, presenta la última invención en el camuflaje personal. Si claro, las demás compañías te pueden vender buenos "trajes de infiltración", pero sólo Dermatech te puede convertir en un auténtico camaleón. El sistema Cam-O-Skin consiste es una serie de implantes situados estratégicamente y un sistema de control que se puede conectar a un panel de mando externo o a un procesador neuronal (para obtener control directo). Estos implantes se conectan mediante un sistema de microprocesadores que controlan una reserva de nanoides especializados. Cuando se da la orden, los nanoides modifican la pigmentación de la piel (se necesita una hora para que el patrón se complete y se "fije"). Los nanoides pueden producir ocho diferentes patrones de camuflaje básico en la piel del usuario (negro opaco, verde, marrón, etc.). Los patrones de camuflaje no son muy complejos, pero funcionan bien. Un observador pierde 1 punto en *Advertir* si intenta ver al usuario mientras este esté inmóvil, aunque no si se mueve. Por cada 20 metros entre el usuario y el observador, el observador pierde otro punto de *Advertir*. Retirar el implante de Cam-O-Skin requiere el mismo tiempo y cuesta lo mismo que implantarlo. Cirugía: I, PH: 1D6/2.



Decoración SpyKe!™ de Slamdance Inc. para blindajes corporales y borgs completos

El precio varía (ver a continuación)

Los blindajes con púas pueden comprarse como parte de un blindaje corporal total o normal, o como parte de una conversión de borg total (CP2020y Chrome 2).

ZONA	PRECIO	BON. DAÑO	PH
CABEZA	400ed	1D3+1	+1
HOMBROS Y			
TORSO SUPERIOR	500ed	1D3+2	+3
BRAZOS (AMBOS)	450ed	1D6	+2
PIERNAS (AMBAS)	600ed	1D6+1	+2

Notas para el juego: La bonificación al daño se aplica al daño causado en combate cuerpo a cuerpo; se modifica según el Tipo Corporal, y puede usarse con Artes Marciales. Las púas aguzadas se consideran MP (pero el daño que atraviese el blindaje no se divide). El PH se suma al PH normal del ciberequipo al que está unido. Todo el blindaje con púas cuenta con CP 10 y añade 10 al PDE del ciberequipo que cubren.

Wyzard
Technologies

Ciberpiernas "Romanova" de Wyzard Technologies

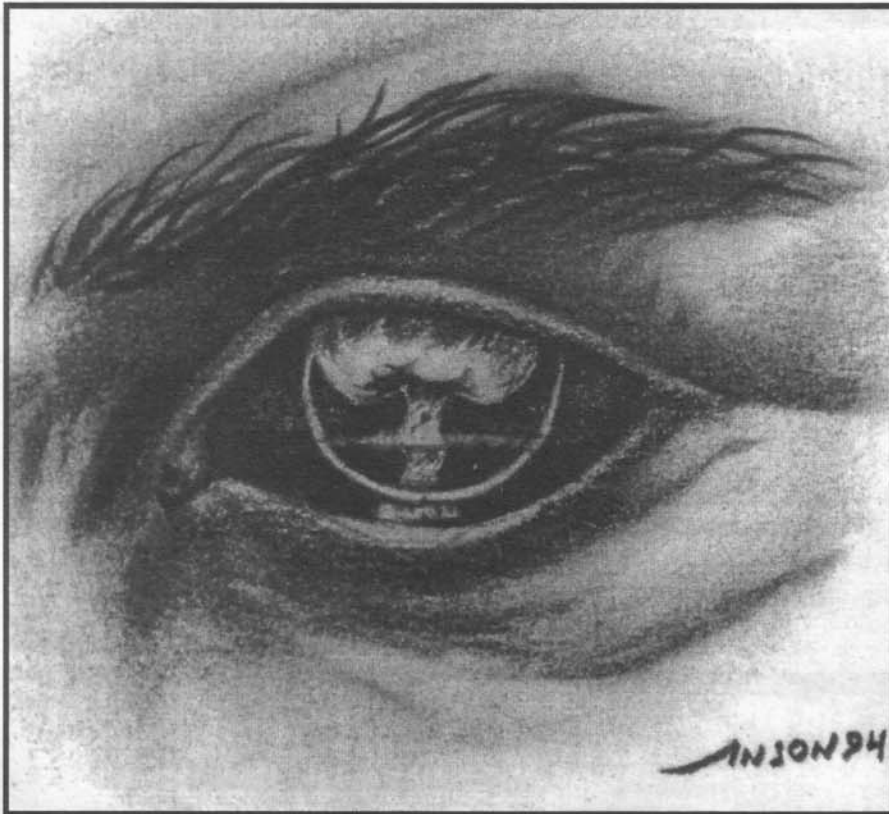
5000ed el par [no suele ser posible adquirirlas individualmente]

Gaboriau habla de las ciberpiernas Romanova: "Mi predicción es que estas mejoras dominarán la Riviera el próximo otoño. Inspiradas por populares diseños callejeros y puestas a la venta por una pequeña firma suiza, las piernas "Romanova" incorporan elegancia y estilo a lo que de otra manera sería un ciberequipo pedestre. Diseñadas con la idea de atraer a la clientela femenina, estos productos acentúan con delicadeza la silueta femenina (o similar). Las piernas se pueden adquirir en diversos estilos de diseño, como Seda Cromada, EndoTech Revelador o Lady Cuero. En cualquier caso, el aspecto de las piernas está basado en la elegancia de los zapatos de tacón alto, evitando la incomodidad que estos causan. Estas piernas son ideales para una noche en la ciudad o simplemente para atraer miradas de admiración. Los tacones incluyen amortiguadores de compensación y mecanismos de absorción de impactos para incrementar la suspensión y mejorar la comodidad, y giróscopos de equilibrado para mayor estabilidad, haciendo que sean tan cómodas como unas zapatillas deportivas pero con muchísima más clase.

Notas para el juego: *Se tratan de unas ciberpiernas normales, pero son más cómodas y añaden 10 o 15 cm de altura. No se las debe confundir con ciberpiés con talones claveteados; estas ciberpiernas tienen las mismas capacidades ofensivas que unos zapatos de tacón alto italianos. Gracias a su innovador diseño (debido a sus giróscopos), las ciberpiernas no reducen tu MOV. Además añaden un +1 a la habilidad de Vestuario y Estilo en algunas situaciones.*



ANSON 94



Serie Verbal-Eyes™ "Ventanas del Alma"

750ed por Óptico

Deja que tus ojos sean la ventanas a tu alma con la última modificación de Wyzard. Un avance mas del original Verbal-Eyes™, este sistema proyecta imágenes en tus ojos, de manera que tus iris y blancos muestran imágenes que se ajustan a tu humor. Se pueden mostrar diferentes imágenes en las dos zonas, para que sean reconocibles. Por ejemplo, si estás furioso, puede aparecer la imagen de una tormenta en tu iris, mientras que aparece un tiroteo en el blanco, mientras que si estas tranquilo en el blanco puede aparecer un apacible día de primavera en el campo, mientras tu iris muestra a alguien relajándose en su casa. El banco de datos dispone de muchas imágenes diferentes, pero con chips de puesta al día, que se cargan mediante conector de chips común, puedes estar siempre por delante de la competencia. Al ojo sólo le debes indicar la imagen que ha de mostrar, y continuará mostrándola hasta que se le indique lo contrario.

Una licencia de Kiroshi nos permite ofrecer un modelo que te permite ver las imágenes que están siendo proyectadas en tus ojos mediante un sistema de vídeo imagen, otro modelo, diseñado en colaboración con Zetatech te permite incluir a la gente que hayas visto en las imágenes, así pues una imagen cuando estás furioso puede mostrar a la persona con la que estás enfadado siendo devorada por lobos. (Para incluir tu imagen sólo tienes que mirarte en un espejo).

Opción básica: PH: 3, Cirugía: 5 si ya hay ciberópticos instalados, para instalar un dispositivo de almacenamiento de datos mayor. Instalar en un segundo ciberóptico esta opción es sólo Insignificante. Ocupa el espacio de una opción.

Opción con Vídeo Imagen: Coste total es 1000ed, PH: 5. Ocupa tres opciones. Por lo demás es igual al modelo anterior. Incluye un sistema de imagen de vídeo completo. Se hace notar que el sistema de imagen de video instalado en un ojo sirve para mostrar las imágenes por el otro. (los datos del sistema de video imagen están en el Chromebook 1, pg. 39).

Opción con imágenes de diseño propio: Coste total 1200ed, PH: 5. Ocupa cuatro opciones, por lo demás es igual al modelo básico. Incluye una TimesSquare Plus™. Un sólo ciberóptico permite diseñar las imágenes de los dos ojos. (TimeSquare Plus™ se describe en el Chromebook 1, pg. 38).

Ciberreconstrucciones Faciales

El precio varía

Gaboriau habla de las ciberreconstrucciones faciales: "Muchos aficionados creen que con tener un ciberóptico y unos conectores ya son cyborgs completos. ¿De cerdad quieres ser un borg completo? Imita a los ciudadanos de Newark, N.J., e instálale una ciberreconstrucción facial. Estos ciberrostros tan gauche ya se están poniendo de moda en los clubes del sur de Europa. Pero claro, la mayoría de los esclavistas corporativos no te permitirán expresarte con tanto individualismo, porque estos ciberrostros le muestran a todo el mundo lo que piensas y sientes, que no temes a la moda, que no temes al futuro, que no temes... al metal." Notas para el juego: *Estas reconstrucciones faciales son similares al blindaje corporal. Hay tres tipos:*

OJOMALIGNO (150ED): PH 1D6, CP 6, Cirugía: IMportante. Cubre la cuenca de un ojo; -1 ATR, 15% la alcancen al disparar a la cabeza.

PUZZLE (250ED): PH 2D6, CP 12, Cirugía: IMportante. Cubre la cuenca de un ojo y la esquina superior del cráneo; -1 ATR, 25% de que la alcancen al disparar a la cabeza.

DOSCARAS (350ED): PH 3D6, CP 18, Cirugía: CRítica. Cubre la mitad de la cara y la cabeza; -2 ATR, 50% de que la alcancen al disparar a la cabeza.



CIBEREQUIPO RETRO

"Puede que te parezcan salidas de un museo, pero aún se pueden ver en las calles de vez en cuando, fío."

El periodo que fue del año 2000 al 2014 es hoy en día considerado la "Edad Dorada de la Cibernética." Existían millones de compañías pequeñas y grandes jugueteando con los nuevos modelos de interfaces y componentes que hacían que los usuarios puristas de la alta tecnología estuvieran un nivel siempre por encima de los demás. Sólo fue a partir de mediados de la década de los 10 que el ciberequipo empezó a llegar masivamente al público en general. Antes del 2015, el ciberequipo sólo se vendía en un mercado muy limitado. A continuación se muestran ejemplos de ese ciberequipo inicial que aún se puede encontrar por ahí.



Conectores Interface Modelo 100 de Kiroshi

1000ed por conector (100ed usados)

Los primerísimos conectores interface, introducidos en el año 2000 para uso comercial. Son de 2 cm de diámetro y sólo se pueden instalar en la cabeza o la parte superior de la columna vertebral. Su implantación se debe considerar como una operación IMportante y fallar una tirada de salvación causa 2D6 de daño debido infecciones. Aún quedan algunos Netrunners viejos con este equipo. El modelo es muy robusto y se recibe un +2 contra los programas de ataque que causan daño físico. Sin embargo, por la alta impedancia del aparato, hay un -2 intrínseco en el netrunning, uso de vehículos, armas inteligentes y control de maquinaria. PH: 2D6 cada uno.





Cibermiembros "Enable" de BoiDyne Systems

Los precios varían [ver a continuación]

Biodyne era la típica compañía primeriza: demasiados doctores con las cabezas en las nubes que se olvidaban de invertir fondos y carecían totalmente de sentido común. Se fundó en el 2002, empezó a producir productos en el 2005 y quebró en el 2009. Los fundadores de BioDyne son legendarios en el negocio y ahora son llamados "los Siete de BioDyne." Actualmente todos ocupan altos cargos ejecutivos o de investigación en corporaciones como Militech, IEC, Dynalar y Kiroshi. El producto más popular de BioDyne eran sus brazos y piernas cibernéticas de la serie Enable. Aunque no eran tan flexibles como son los cibermiembros actualmente, su integridad estructural era equivalente a la mejor conseguida hoy en día por las compañías que suministran al ejército y la industria. Eran un tanto voluminosos y la función tenía más importancia que la forma. La mayor parte de la gente que los utilizaba vestía ropa holgada sobre ellos. Aún puedes verlos en las carreteras, utilizados por familias nómadas, o en algunos países del tercer mundo.

Brazo "Enable"

Precio: 4000 euros nuevo, 500ed usado

Normalmente utilizado como un reemplazo avanzado en casos de amputaciones, el brazo aguanta 23 PDE antes de estropearse, 33 antes de ser destruido, pero reduce los REF del usuario en 1. PH: 2D6+2.

Piernas "Enable"

Precio: 6000 euros nueva, 700 usada

Muy populares a la hora de prolongar las carreras de muchos jugadores de fútbol americano profesionales. Capaces de resistir 28 PDE antes de estropearse (35 antes de ser destruidas), pero reducen los REF y MOV en 1. MOV se reduce en 2 si se usan dos piernas Enable. PH: 3D6+3 cada una.



**General
Products**

Serie de Exoesqueletos de General Products

Los precios varían [ver a continuación]

Estos productos se consideran los padres de las series de armazones lineales de letras griegas. Ambos exoesqueletos fueron utilizados tanto industrial como militarmente. Contaban con puntos de implante en la columna, cadera, muñecas y tobillos. Se utilizaron mucho entre el 2005 y el 2010, pero ambos exoesqueletos se retiraron del mercado cuando se empezó a cobrar conciencia del significado de la ciberpsicosis. General Products vendió la línea de productos a Dynalar en el 2010 como parte de un esfuerzo de consolidación. Existían dos modelos, según la fuerza requerida.

Notas para el juego: Cuando se usa un exoesqueleto, el personaje se mueve como un vehículo en vez de como una persona. El MOV se fija a 4 y REF a un máximo de 5. Tanto la serie A como la serie B están protegidas contra los pulsos electromagnéticos y la radiación.

EXOESQUELETO DE G.P.

SERIE-A

SERIE-B

Fuerza

18

21

PDE

15

20

Blindaje CP

6

8

Pérdida de Humanidad

4D6

5D6

Precio (ed)

12.000

15.000



Implante de Ciberaudio "Spectrum"

[el precio se indica en el texto]

De nuevo, esta compañía primeriza y su producto fueron creados por un antiguo miembro de BioDyne, Susan Freymarc. Vio la posibilidad y el mercado para un implante capaz de reemplazar el tímpano (las ayudas auditivas hasta entonces se limitaban a "gritar" en los tímpanos dañados). El tamaño del ciberaudio Spectrum era equivalente al de un oído interno y uno externo combinados.

El implante auditivo se instalaba reemplazando el oído externo y el interno. Como los canales semicirculares del oído interno controlan el sentido de equilibrio de una persona y el oído Spectrum es algo menos preciso que los canales naturales, el usuario del ciberaudio pierde sentido del equilibrio y de orientación. Los ciberaudios actuales de AuraSound sólo reemplazan el oído interno y el canal interior, sin interferir con el equilibrio del usuario.

Había dos maneras de instalación de los modelos Spectrum. Uno de ellos era el reemplazo completo de los oídos interno y externo lo que no implicaba ningún cambio fácil de notar en el aspecto de la oreja. El otro incluía varios oídos externos intercambiables para obtener un oído mejorado. La forma de estos reemplazos variaba desde orejas en punta (élficas) a enormes orejas de murciélago. Incluso había algunos modelos intercambiables que se extendían para cubrir todo un lado de la cabeza (un centímetro por encima del cuero cabelludo) y llegaban casi hasta la nuca. Un modelo poco frecuente puesto a la venta en el 2010 incluía micrófonos dérmicos bajo el cuero cabelludo que permitían un oído omnidireccional. Un personaje con un implante Spectrum utiliza todas las habilidades que tengan que ver con el equilibrio a -1. Utilizar uno de los oídos externos grandes mejora el Advertir auditivo en +1 y el implante omnidireccional lo incrementa en +2 (pero tiene un aspecto ridículo). PH: 3D6-2 (3D6 si se usa el oído externo) cada uno.

Notas sobre el precio: 1500ed nuevo, 650ed usado (la mayor parte del precio se debe a lo cara que es la cirugía), implantes del oído externo: 200ed a 1000ed; implante omnidireccional: +1500ed.

Piel Transparente See-It™

G8T

de Gene-Tek

1000ed por m², cubrir todo el cuerpo cuesta 7000ed

Usado inicialmente (y actualmente) como un implante en animales de laboratorio, la piel transparente Geno-Tek fue una moda muy popular en el lejano oriente en el 2011. Disfrutó de aceptación en Occidente en el año 2012, cuando la bailarina de danza cerebral de teleserie Doris Layalynn se la implantó en la cara. Pero sólo fue un fracasado intento de mejorar las ventas y el fiasco termino provocando el brusco final de la moda.

Ejemplos de este tipo de implante aún existen en regiones del tercer mundo en espectáculos para turistas y rituales. Su usuario sufre de sensibilidad a la luz. Los Árbitros deberán aplicar penalizaciones en el caso de que se produzcan quemaduras solares (¡que pueden llegar a ser como quemaduras de segundo grado!).

Notas para el juego: Reduce el ATR del personaje que utiliza este implante en 1 por cada miembro visible cubierto con piel transparente. Redúcelo en 4 si el rostro es transparente. PH: 3D6 por metro cuadrado de piel cubierto, 6D6 si se cubre todo el cuerpo. Un brazo equivale a 1/2 m², una pierna a 1m².

Dermatech Inc.

Piel de Humor de Dermatech

200ed por m², 700ed para todo el cuerpo

Dermatech presentó este tipo de piel al mercado mundial con gran orgullo dos años después de la presentación de las Uñas Lead's Turn-on. Similar a los anillos de humor, la piel de humor esta compuesta de los mismos productos químicos, y como los anillos de humor de los años 70, cada color indica los sentimientos del pobre infeliz. Los colores que producía eran: rojo=ira, azul=tristeza, amarillo=miedo, rosa=atracción sexual, verde=envidia, gris=muerto (o simplemente muy aburrido). Se prohibió en el 2016 en la mayor parte de los países industrializados debido a su toxicidad.

Notas para el juego: Aún hay muestras de esta cosa a la venta en algunos sitios y se está volviendo a utilizar. Si un personaje se implanta esto, reduce su TCO en 1 cada dos meses durante el siguiente año. PH: 1D6 por metro cuadrado. Por ejemplo: un miembro cubierto causaría la pérdida de 1D6 de puntos de humanidad y cubrir todo el torso serían 2D6.





Implante Ciberóptico "Revelation" de Life Vision

2000ed nuevo, 700ed si es usado (la mayor parte del coste se debe a la cirugía)

Life Vision fue fundada por Corey Hanner (uno de los Siete de BioDyne) cuando cortó todos sus lazos profesionales con sus colegas en el 2006. Su esposa, Tricia, y él crearon la primera compañía en desarrollar y poner a la venta en el mercado global los implantes ciberópticos. El reemplazo Revelation era más grande que la cuenca del ojo pero daba a su propietario una visión periférica extraordinaria. Solía venderse principalmente a víctimas de accidentes y al ejército. Life Vision fue adquirida en el 2011 por Kiroshi y formó la base de su actual serie de ciberópticos.

Para instalar el implante era necesario retirar una importante cantidad del hueso del cráneo que rodea la cuenca del ojo. El ciber ojo es del tamaño de una pelota de tenis y sobresale de la cara y del lado del cráneo donde está instalado. Por lo que los receptores del implante Revelation parecen tener un poco "cara de sapo." El implante se instalaba enganchando directamente el equipo al cráneo donde estaba antes el hueso y se usaba un microservomotor para moverlo, en vez de los músculos ópticos naturales que se utilizan ahora para mover los ciberópticos de tamaño normal. Las opciones de los ojos Revelation son intercambiables por el usuario ya que el tamaño del ciberóptico hace que añadir y retirar opciones sea algo tan sencillo como cambiar las lentes de una cámara profesional. Un único ojo Revelation sólo admite dos opciones (y sólo las que aparecen en la lista del CP2020).

Notas para el juego: *un personaje con un ciberóptico Revelation recibe un +1 a su habilidad de Advertir para cualquier tirada en la que la vista es lo más importante. Por desgracia, debido al tamaño del aparato, el personaje también recibe un -1 al ATR por cada ojo Revelation que lleve. El ver a una persona mayor con unas gafas de sol muy grandes hoy en día es una clara señal de que lleva escondidos unos ciberópticos Revelation para aquellos que entienden del tema. PH: 3D6-1.*

Lead's

hi-tech cosmetic appliances

Uñas Lead's Turn-On

25ed/uña, 10 cuestan 200ed; 50ed para el lápiz coloreador.

Introducido en el mercado por primera vez en el 2005, estas uñas artificiales son considerada ser la predecesoras de la piel sintética. Estas uñas se pegan o implantan en los dedos de las manos o los pies. Un lápiz especial de ajuste de color se utiliza para alterar el color de las uñas. Basta con seleccionar el color deseado en el lápiz y tocar las uñas. Cayeron en desuso en el 2008 cuando los tatuajes y uñas programables se pusieron de moda. PH: 1 por cada dos miembros con uñas implantadas.

Lead's

hi-tech cosmetic appliances

Uñas Lead's Show-Off

45ed por uña, 10 cuestan 425ed, 90ed por el lápiz coloreador de uñas

Aparecieron por primera vez en el 2009, estos pequeños aparatitos funcionan igual que las uñas de un sólo patrón originales Turn-On, pero pueden alterar su color a través de un patrón repetitivo programable. Una serie de 20 patrones puede ser cargada desde un PC o consola directamente en el lápiz. Al igual que las uñas Turn-On, este se puede ajustar hasta que aparezca el patrón deseado; después basta con tocar con el lápiz las uñas. Los patrones varían desde el estilo "tecno-cegador" de club a tranquilos océanos y tonos campestres. La moda aparece y desaparece cada pocos años. PH: 2 por cada par de manos o pies si han sido implantadas permanentemente.



Chip de Inducción de Sueño Σ "SomaWare" de BioTec

400ed

En cualquier momento, en cualquier lugar...

En estos tiempos tan ajetreados resulta casi imposible descansar bien por la noche, a menos que dispongas del Σ SomaWare de BioTec. Conéctalo, programa la alarma integral del SomaWare, y ponte cómodo. El chip relaja tu materia gris con ondas alfa, provocando un sueño profundo y descansado en 25 segundos; la función de alarma puede programarse en tiempos militares normales e induce una ligera descarga neuronal que te devolverá la conciencia instantáneamente. ¡No seas un esclavo del reloj, descansa con tranquilidad!

Notas para el juego: *SomaWare pondrá a su usuario a dormir, pero no se trata de ningún coma profundo o sueño super rápido como el Somnífero (Chromebook 1); se trata de un sueño normal en todos los aspectos. Sin embargo, la utilización continuada del SomaWare puede acabar condicionando al usuario de manera que le acabe resultando imposible dormir sin utilizarlo (después de 15 usos, el personaje empieza a tener que hacer tiradas Medias de FRI para evitar "engancharse"; por cada dos usos por encima de 15, se añade 1 a la dificultad. Pueden utilizarse Las habilidades de Resistencia y Resistir torturas/drogas para modificar la tirada).*



Chip de Navegación y Orientación de Direct Dataware

250ed

El usuario debe tener un dispositivo telefónico o radio (CP2020, pg. 87) en su ciberaudio para que funcione este chip. El chip informa al usuario de su posición exacta en la tierra con un margen de error de 5m obteniendo datos regulares de la posición del sistema de satélites WorldSat (el dispositivo telefónico sólo funcionará si hay cobertura en la zona). La posición se comunicará al usuario en dos o tres dimensiones mediante un TimeSquare o pantalla subdermal. Se pueden adquirir chips (100ed) que contienen los mapas de una ciudad grande, que se puede mostrar mediante vídeo imagen (Chromebook 1, pg. 39) o pantalla subdermal (Chromebook 2, pg. 8); estos mapas funcionan con el chip de navegación, ofreciendo al usuario los nombres de las calles y la altura a la que se encuentra en cada momento.



Crypto Chips de Direct DataWare

600ed por un par

Cada pareja de estos chips está programado con un código de sustitución de palabras seleccionado al azar que corresponde al lenguaje con el que el chip es compatible, es decir, una palabra del lenguaje es sustituida por otra. Así que en un par de chips la palabra "perro" se sustituye por la palabra "el." Estos chips han sido diseñados para presentar un "lenguaje" completamente único que la gente pueda usar para conversar con otros. Los chips se venden en grupos de 2, 4, 6 y 8. Cada grupo está programado con su propio código único.



Chip Discriminador de DataEdge Inc.

310ed

El más inteligente de los chips inteligentes

¡Rocía plomo a discreción, incluso en mitad de una multitud! Cuando instalas este chip en tu procesador neuronal, tus armas inteligentes pueden seleccionar quien no es alcanzado, incluso cuando realizas fuego de contención. El chip discriminador acepta identificaciones de no-objetivos (lo cual requiere que el usuario disponga de un ciberóptico con sistema de reconocimiento visual TimeSquare Plus (*Chromebook 2*, pg. 38) además de un sistema de puntería) y activa y desactiva selectivamente el mecanismo de disparo del arma. Es necesario un turno de combate completo (10 segundos) designar a alguien como "amigo," y ni siquiera el chip discriminador puede ayudarte en el caso de una pifia...



Nuevos Estilos de Artes Marciales ¡Novedad en chip de los Weaponmasters!

Precio: 270ed/nivel, hasta +3

De nuevo los Weaponmasters de Nuevo Méjico te ofrecen lo último en combate cuerpo a cuerpo a un 25% de los precios normales en el mercado.

ArasakaTe (1)

Cuando Arasaka quería un arte marcial para entrenar a sus fuerzas, seleccionó a los mejores expertos de lucha sin armas del mundo para crear el arte marcial más avanzado desarrollado hasta ahora. Tras varios años de trabajo, las tropas de Arasaka empezaron a aprender ArasakaTe. Se grabaron varios vídeos en los que los mercenarios corporativos, armados tan sólo con este estilo de lucha, derrotaron a adversarios superiores a ellos en todos los aspectos. En poco tiempo dojos financiados por Arasaka empezaron a enseñar ArasakaTe a precios razonables. Nota: Aunque este estilo de combate es bastante respetado, cualquiera que haya practicado alguna vez seriamente ArasakaTe puede decirte que se trata de un estilo aburrido formado de los movimientos más sencillos de siete estilos diferentes. Las artes marciales diseñadas por comités no suelen funcionar muy bien.

Thamoc (2)

Thamoc, el arte del enfrentamiento moderno (o simplemente el Arte), fue creado a finales del siglo XX por los departamentos de policía de todo el mundo para entrenar a sus agentes a la hora de evitar que les desarmaran. Al contrario que sus predecesores, Thamoc pone el énfasis en la flexibilidad justo antes del impacto. El arma se intenta conservar utilizando posturas que permitan poner la máxima distancia entre tu arma y tu enemigo (hasta que puedas atacar). Esta habilidad es igualmente efectiva con pistolas, cuchillos y otras pequeñas armas blancas. En términos de juego, este estilo le da al usuario una defensa contra Desarmar al nivel de habilidad en Thamoc ¡+4! Recuerda que de todos modos necesitarás usar la habilidad de *Armas cortas* o *Pelea* para usar el arma en cuestión.

ESTILO	PUÑ.	PAT.	BLOQ.	ESQ.	DERR.	PRES.	FIN.	EST.	BARR.	AGA.
Arasaka-Te (1)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	-	+1
Thamoc (2)	-	-	+1	+2	-	-	+2	-	+1	+1



Chips de Reconocimiento Auditivo

150ed por nivel, hasta 2

Son los nuevos chips de bases de datos de Direct Dataware, requieren ciberaudio con escucha amplificada y editor de sonido. Te permiten identificar una amplia gama de sonidos en situaciones de interés específicas. Los chips se conectan a una TimeSquare Plus (*Chrome 1*, pg. 38) o a una pantalla subdermal (*Chrome 2*, pg. 8) para mostrar los datos obtenidos. [Todas las tiradas con el chipware de R.A. son de INT+chip+D10+(conocimiento específico aplicable)]

RA-Chip de Técnico

Útil a la hora de determinar que es lo que falla en un sistema y el por qué, basándose en el sonido del mecanismo. Sólo sirve si la maquinaria hace ruido dentro del alcance del oído del usuario. El chip sólo sirve para máquinas que existieran antes de que se fabricara.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

Fácil	Identificar por sonido la causa de ruidos de maquinaria grande
Media	Identificar por sonido la causa de ruidos de vehículos
Difícil	Identificar por sonido la causa de ruidos de máquinas pequeñas
Muy Difícil	Identificar por sonido la causa de ruidos de aparatos electrónicos

RA-Chip de Ejecutivo

El chip para el ejecutivo corporativo permite el reconocimiento e identificación del dialecto corporativo y la confirmación de la firma de voz del personal más importante. Hay disponibles puestas al día cuatrimestrales a 35ed/nivel. Estos chips sólo están a disposición de empleados de corporaciones.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

Fácil	Identificar las más importantes melodías de los anuncios de la corporación
Media	Identificar las voces de los ejecutivos de más alto rango de la corporación
Difícil	Identificar las voces de los ejecutivos de nivel intermedio
Muy Difícil	Identificar las voces de personal de bajo rango (de una división específica)

RA-Chip Militar

Permite reconocer el calibre y tipo de un arma por el sonido y el reconocimiento de vehículos militares en movimiento por el sonido de sus motores. Los chips deberían reemplazarse anualmente.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

Fácil	Identificar por sonido calibres y armas militares comunes
Media	Identificar por sonido calibres y armas militares de cualquier tipo
Difícil	Identificar por sonido aviones militares
Muy Difícil	Identificar por sonido vehículos de tierra militares

RA-Chip para Rockeros

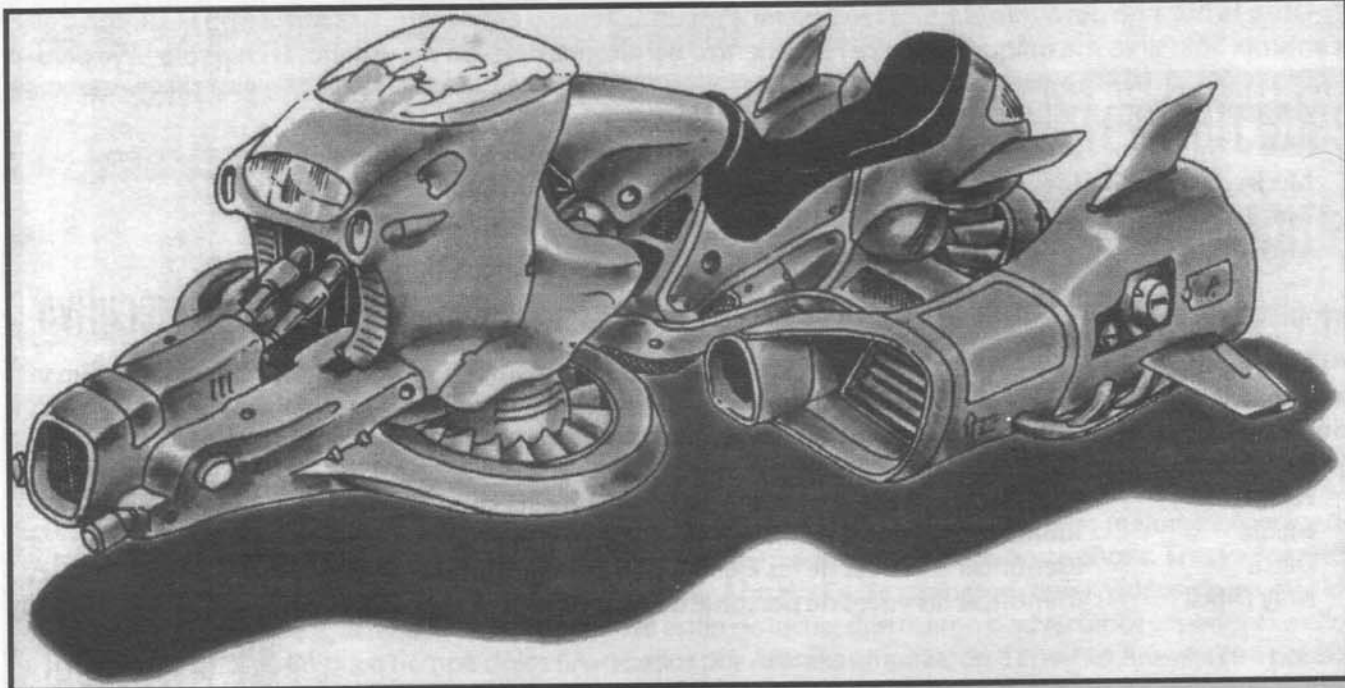
El chip permite reconocer los sonidos de instrumentos musicales, identificar canciones (y mostrar las letras en pantalla) o identificar la voz de un Rockero. Muy utilizado por los ejecutivos de corporaciones de la industria musical. Puestas al día mensuales.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

Fácil	Identificar instrumentos básicos
Media	Identificar canciones y cantantes populares; identificar instrumentos poco comunes
Difícil	Identificar canciones y cantantes poco conocidos
Muy Difícil	Identificar canciones y cantantes casi desconocidos; identificar instrumentos raros



VEHICULOS



Hoverciclo Violator de Bensen

¡Tras dos años de intensivas pruebas y de participar en numerosas carreras el Violator está al fin a tu alcance! Su velocidad y maniobrabilidad son increíbles, se desplaza con igual facilidad en tierra o agua; sólo un experto (habilidad en *Motocicleta* de 5 o +) puede domar el Violator. Su maniobrabilidad es sorprendente comparada con la de sus voluminosos rivales y su aceleración es, como mínimo, terrorífica. La Violator de Bensen, una máquina al límite de la tecnología del siglo XXI.

"La Violator de Benson puede parecer un extraño mestizo químico entre una motocicleta y un hovercraft, pero pese a su masa, se mueve como un demonio."

— Revista MotorArms, Febrero del 2020

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 240 Km/h

Acel/Dec: 48/24 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Maniobrabilidad: 0

CP: 0 (Blindaje 0)

Peso: 1 Tn

Autonomía: 640 km.

Carga: 330 kg., 0 espacios

PDE: 20 (Estructura 1)

Tipo: Hover/Motocicleta

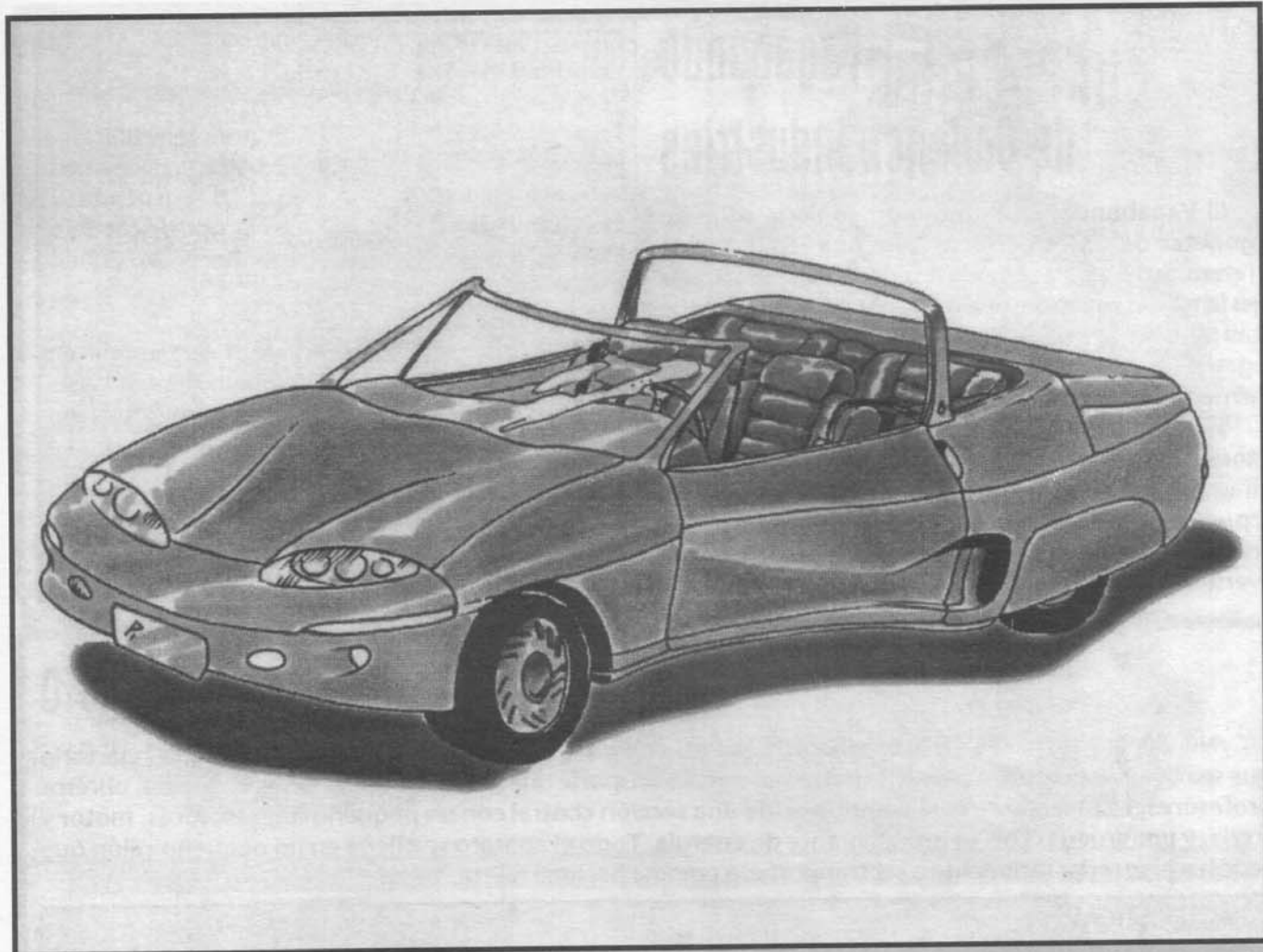
Precio: 100.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Sistema de navegación civil, radio, detector de radar, conexión cibernética

ARMAMENTO:

Ninguno



Takaya Daimyo

El último modelo de Takaya es una nueva variación de un antiguo modelo. El Daimyo es un convertible del estilo inimitable que caracteriza a los vehículos de Takaya. Diseñado para la comodidad, con la seguridad también en mente, perfecto para dejar a los niños en la guardería corporativa o pasar un fin de semana en la costa.

Un vehículo de paseo popular entre los Transhumantes y Directivos, y se ha hecho aún más popular gracias a sus apariciones en el famoso teledrama del Canal 54, *California Sunset*.

"Hay veces en las que la velocidad y la protección deben ser secundarias a la clase, el estilo y el sex appeal."

— Anuncio en Radio Takaya, Febrero del 2020

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 240 Km/h

Acel/Dec: 24/64 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: 3

Maniobrabilidad: +1

CP: 8 (Blindaje 0)

Peso: 1,6 Tn

Autonomía: 480 km.

Carga: 500 kg., 0 espacios

PDE: 40 (Estructura 2)

Tipo: Coche

Precio: 44.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Teléfono celular, sistemas de control de accidentes, sistema de entretenimiento, sistema de seguridad simple, piloto automático y sistema de navegación civil, detector de radar. El techo descapotable cuenta con CP12 debido a que es tela de kevlar.

ARMAMENTO:

Ninguno



Vagabundo de Cadence Industries

El Vagabundo, el último modelo de la serie de furgonetas de CI, es perfecto para una familia en la carretera. Su amplio y cómodo interior la hace ideal para viajes familiares o para dar una vuelta por la ciudad. Además es casi totalmente modular; los asientos traseros se pueden plegar para formar una cama, o se pueden extraer totalmente, al igual que los asientos para los pasajeros.

Principalmente se le considera un "transporte de castores," y es muy común verlo aparcado entre las casas unifamiliares de los suburbios controlados por las corporaciones. Pero el Vagabundo también está haciéndose popular entre los clanes Nómadas debido a su versatilidad y robusto blindaje.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 128 Km/h

Acel/Dec: 24/64 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: 4

Maniobrabilidad: -3

CP: 20 (Blindaje 1)

Peso: 2 Tns

Autonomía: 800 km.

Carga: 650 kg., 0 espacios

PDE: 50 (Estructura 2)

Tipo: Furgoneta

Precio: 50.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Sistemas de control de accidentes, sistema de entretenimiento, control medioambiental, cama plegable (para dos), sistema de seguridad con electrificación, radio, teléfono celular, piloto automático y sistema de navegación civil.

ARMAMENTO:

Ninguno

Mitsubishi Portamoto

¿Necesitas un vehículo, pero te preocupa que te lo roben, que no puedas encontrar sitio donde aparcarlo o que sea demasiado caro? Si es así, la Portamoto es el transporte que necesitas. Ideal para estudiantes, obreros y profesores. La Portamoto está compuesta de una sección central con un pequeño asiento, luces, motor y batería, y unas ruedas con su propia fuente de energía. Todo el aparato se pliega en un pequeño cajón que puede hacerse rodar fácilmente o ser transportado por una persona fuerte.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 40 Km/h

Acel/Dec: 29/48 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: ninguno

Maniobrabilidad: +1

CP: 0 (Blindaje 0)

Peso: 35 Tns

Autonomía: 216 km.

Carga: ninguna

PDE: 9 (Estructura 0)

Tipo: Motocicleta

Precio: 250ed

EQUIPO ESPECIAL:

Ninguno

ARMAMENTO:

Ninguno

Roadcar de New American Autoworks

El Roadcar es uno de los vehículos más baratos y fiables que NAA ha producido nunca. Ideal para un consumidor consciente del presupuesto.

Para padres que piensan comprarle el primer coche a su hijo o hija, New American Autoworks ofrece su serie TeenLine. Ahora disponibles en nuevos colores de diseño, estos coches gustan a los jóvenes y su precio es asequible.

"Genial, la versión sobre ruedas del polímero de un tiro. Ahora críos que creen que el combate vehicular es divertido van a recibir uno de estos trastos por Navidad."

—Gil Muxx

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 128 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Maniobrabilidad: 0

CP: 0 (Blindaje 0)

Peso: 1 Tn

Acel/Dec: 24/64 Km/h

Autonomía: 960 km.

Carga: 300 kg., 0 espacios

PDE: 25 (Estructura 1)

Tipo: Coche

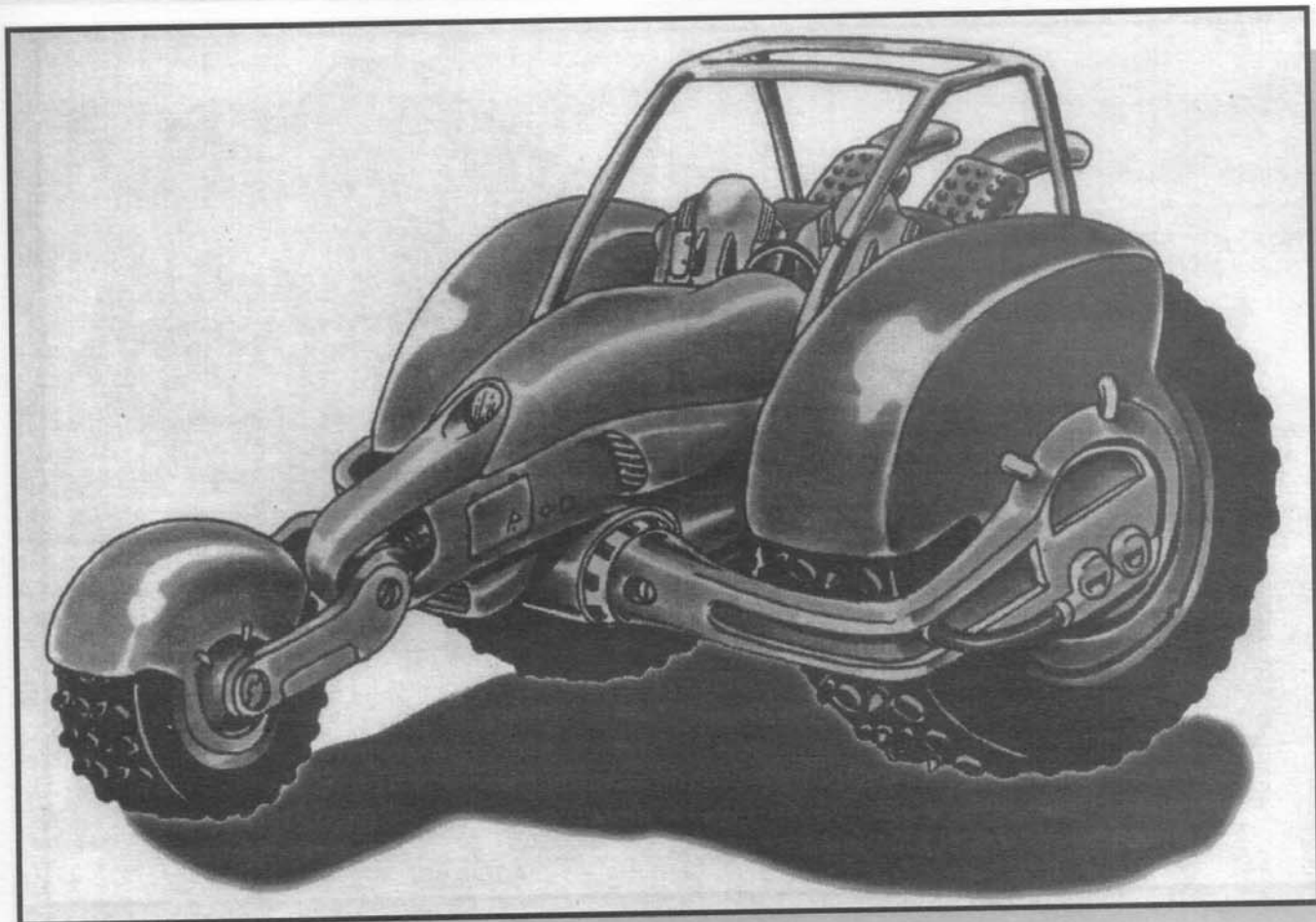
Precio: 5500ed

EQUIPO ESPECIAL:

Sistemas de control de accidentes, sistema de navegación civil.

ARMAMENTO:

Ninguno



Dunemaster de Scion Technologies

[Nota: originalmente se puso a la venta con el nombre de Tresruedas 10]

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 160 Km/h	Acel/Dec: 48/64 Km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 960 km.
Pasajeros: 1	Carga: 525 kg., 1 espacio
Maniobrabilidad: +2	PDE: 40 (Estructura 2)
CP: 12 (Blindaje 1)	Tipo: Coche
Peso: 1,6 Tns	Precio: 40.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Capacidad todoterreno, sistemas de control de accidentes, radio de largo alcance, sistema de navegación civil.

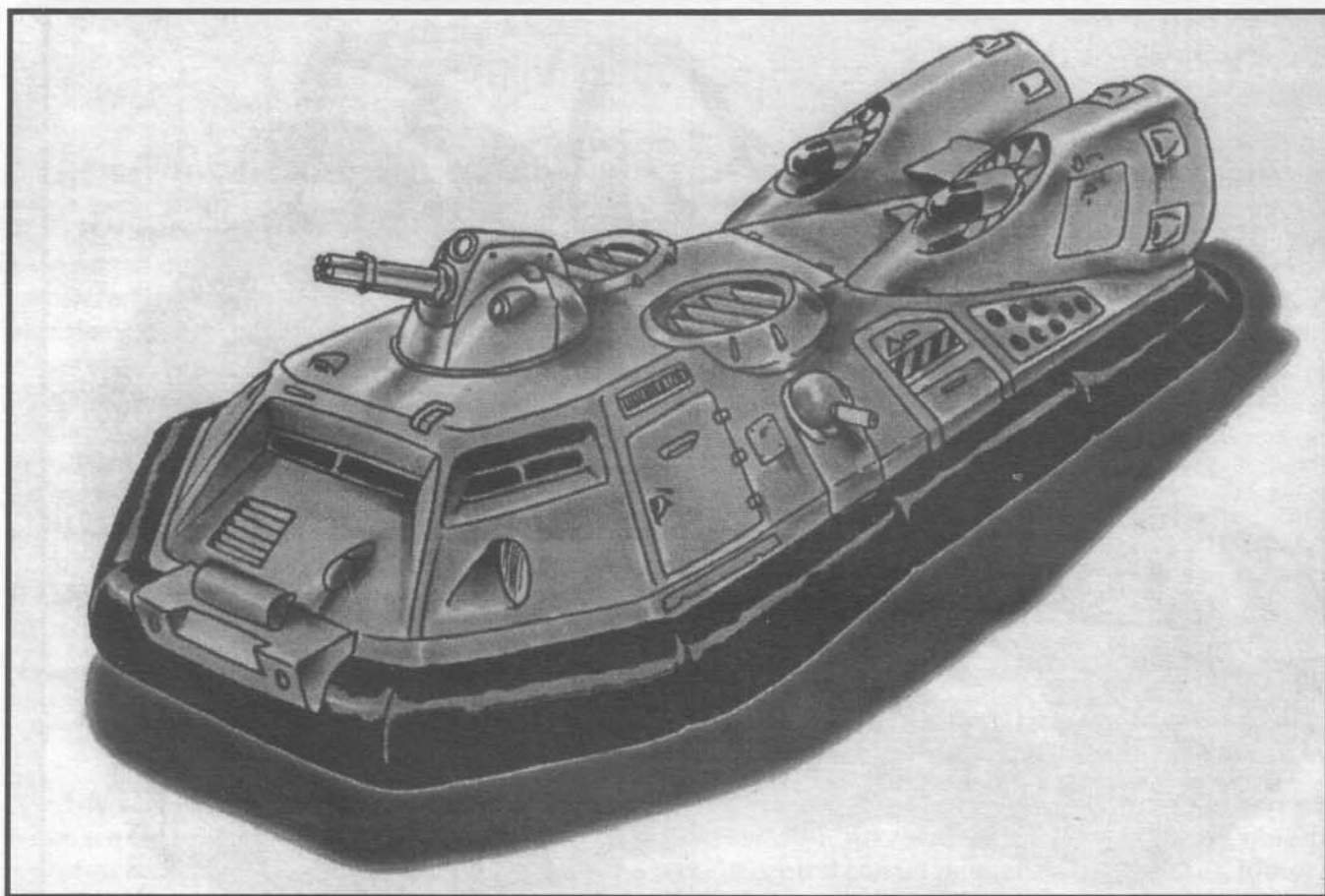
ARMAMENTO:

Ninguno

Scion Technologies siempre ha perseguido la innovación y la eficiencia en sus diseños; el Dunemaster no es una excepción. Scion ha empleado un sistema de conducción a tres ruedas único junto con un potente motor para darle al vehículo la máxima maniobrabilidad con la mínima pérdida de estabilidad. Las grandes ruedas rugosas y el sistema de suspensión informatizado completan el diseño.

El Dust Devil de GMI, una versión militar construido bajo licencia, también está a la venta. El Dust Devil cuesta 46.000ed, cuenta con CP 20 (pierde 32 Km/h de su máxima velocidad), un sistema de sensores infrarrojos activos y un emplazamiento en perno frente al sitio del acompañante del conductor.





HovTransporte de GMI

¿Necesitas llevar a un grupo grande de personas a algún lugar de prisa? El HovTransporte ha sido diseñado como transporte rápido de personal para operaciones de asalto urbano. Aunque no está equipado para operaciones militares reales, el HovTransporte es un vehículo formidable en los combates urbanos.

El HovTransporte es perfecto para unidades SWAT y acciones de seguridad corporativa como vehículo antidisturbios. En tales situaciones las armas de HovTransporte se pueden cargar con balas de goma (*Chromebook 2*, pg. 47).

CARACTERÍSTICAS:

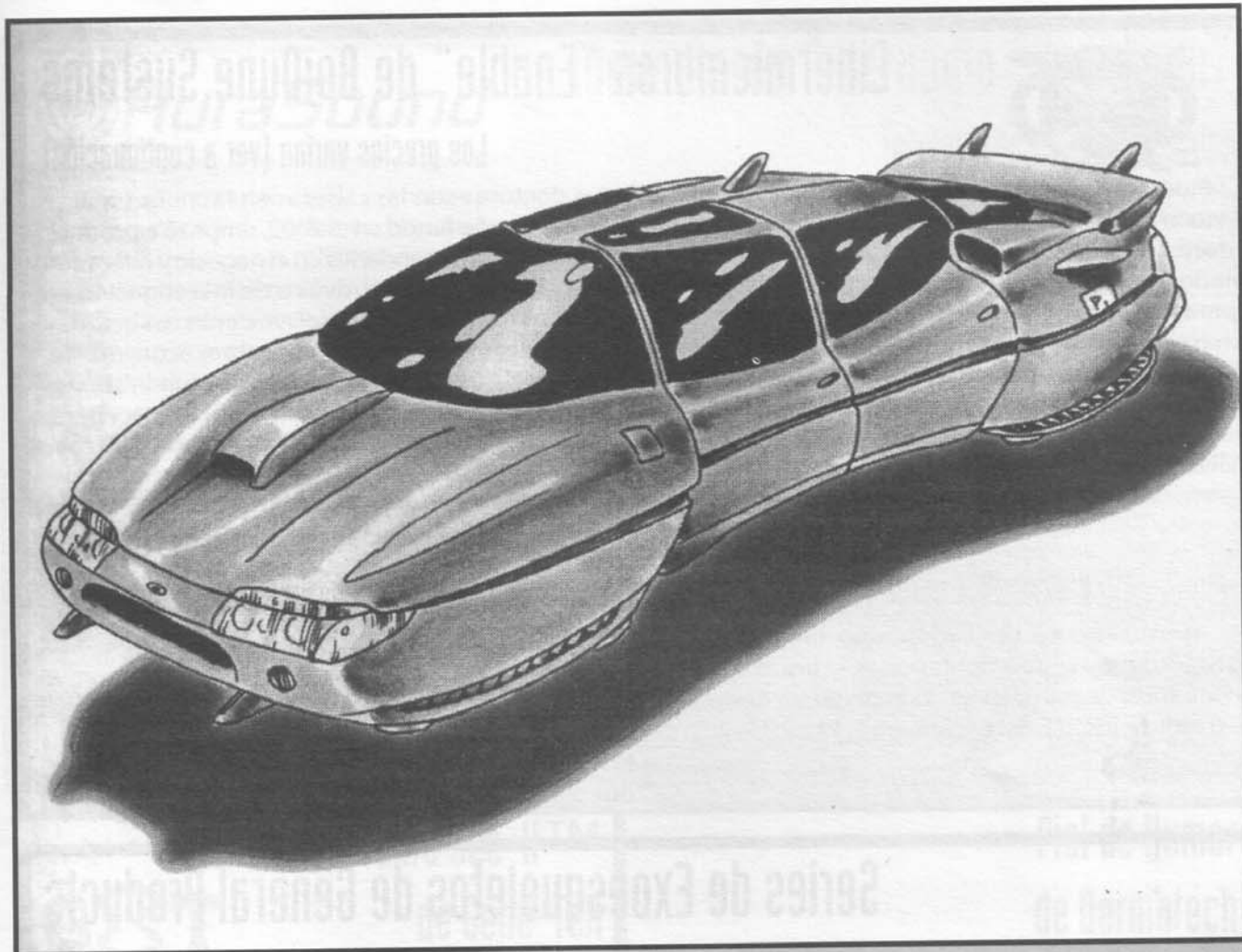
Velocidad Máxima: 240 Km/h Acel/Dec: 24/32 Km/h
 Tripulación: 2 Autonomía: 640 km.
 Pasajeros: 10 Carga: 2500 kg., 1 espacio
 Maniobrabilidad: -2 PDE: 100 (Estructura 5)
 CP: 40 (Blindaje 2) Tipo: Hover
 Peso: 10 Tns Precio: 360.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Sistemas de control de accidentes, radio militar con codificador, soporte vital de 12 horas/persona, carga de granadas antipersonal, radar militar seguidor del terreno, piloto automático y sistema de navegación, extintor de incendios, atenuación IR, amplificadores de luz y sensores infrarrojos pasivos, sistema de seguridad con tirador, reflector (blindado), conexión cibernética.

ARMAMENTO:

Gatling de 12,7mm en un emplazamiento articulado frontal, 2 minicañones de 7,62mm en emplazamientos articulados a los lados (consultar *Maximum Metal*)



Aerodeslizador Fei Lien 100 de Tetracorp

El primer modelo de Tetracorp en el campo de los aerodeslizadores promete combinar los conceptos de la alta aerodinámica y el lujo extremo. Equipado con un amplio abanico de instrumentos electrónicos personales, equipo de seguridad y sistemas de pilotaje, todo es poco para este aerodeslizador.

Disfruta de su suntuoso interior y deja que el holosistema te entretenga mientras el piloto automático te lleva velozmente a tu destino. Majestuoso y silencioso, el Fei Lien posee una clase de elegancia en forma y silueta que es imposible lograr con los torpes vehículos terrestres. El Fei Lien 100 de Tetracorp: el siguiente paso en la evolución de los aerodeslizadores de lujo.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 720 Km/h	Acel/Dec: 80/80 Km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 1280 km.
Pasajeros: 3	Carga: 660 kg., 0 espacios
Maniobrabilidad: +1	PDE: 50 (Estructura 2)
CP: 25 (Blindaje 1)	Tipo: AV
Peso: 2 Tns	Precio: 290.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Sistemas de control de accidentes, radio de largo alcance con codificador, teléfono celular, asientos eyectables, control medioambiental, radar, piloto automático y sistema de navegación civil, detector de radar, sistema de seguridad con electrificación, conexión cibernética, asientos que dan masajes, sistema de entretenimiento con hologenerador de realidad virtual.

ARMAMENTO:

Ninguno





Cibermiembros "Enable" de BoiDyne Systems

Los precios varían [ver a continuación]

BioDyne era la típica compañía primeriza: demasiados doctores con las cabezas en las nubes que se olvidaban de invertir fondos y carecían totalmente de sentido común. Se fundó en el 2002, empezó a producir productos en el 2005 y quebró en el 2009. Los fundadores de BioDyne son legendarios en el negocio y ahora son llamados "los Siete de BioDyne." Actualmente todos ocupan altos cargos ejecutivos o de investigación en corporaciones como Militech, IEC, Dynalar y Kiroshi. El producto más popular de BioDyne eran sus brazos y piernas cibernéticas de la serie Enable. Aunque no eran tan flexibles como son los cibermiembros actualmente, su integridad estructural era equivalente a la mejor conseguida hoy en día por las compañías que suministran al ejército y la industria. Eran un tanto voluminosos y la función tenía más importancia que la forma. La mayor parte de la gente que los utilizaba vestía ropa holgada sobre ellos. Aún puedes verlos en las carreteras, utilizados por familias nómadas, o en algunos países del tercer mundo.

Brazo "Enable"

Precio: 4000 euros nuevo, 500ed usado

Normalmente utilizado como un reemplazo avanzado en casos de amputaciones, el brazo aguanta 23 PDE antes de estropearse, 33 antes de ser destruido, pero reduce los REF del usuario en 1. PH: 2D6+2.

Piernas "Enable"

Precio: 6000 euros nueva, 700 usada

Muy populares a la hora de prolongar las carreras de muchos jugadores de fútbol americano profesionales. Capaces de resistir 28 PDE antes de estropearse (35 antes de ser destruidas), pero reducen los REF y MOV en 1. MOV se reduce en 2 si se usan dos piernas Enable. PH: 3D6+3 cada una.

Serie de Exoesqueletos de General Products

Los precios varían [ver a continuación]

Estos productos se consideran los padres de las series de armazones lineales de letras griegas. Ambos exoesqueletos fueron utilizados tanto industrial como militarmente. Contaban con puntos de implante en la columna, cadera, muñecas y tobillos. Se utilizaron mucho entre el 2005 y el 2010, pero ambos exoesqueletos se retiraron del mercado cuando se empezó a cobrar conciencia del significado de la ciberpsicosis. General Products vendió la línea de productos a Dynalar en el 2010 como parte de un esfuerzo de consolidación. Existían dos modelos, según la fuerza requerida.

Notas para el juego: Cuando se usa un exoesqueleto, el personaje se mueve como un vehículo en vez de como una persona. El MOV se fija a 4 y REF a un máximo de 5. Tanto la serie A como la serie B están protegidas contra los pulsos electromagnéticos y la radiación.

EXOESQUELETO DE G.P.

SERIE-A

SERIE-B

Fuerza

18

21

PDE

15

20

Blindaje CP

6

8

Pérdida de Humanidad

4D6

5D6

Precio (ed)

12.000

15.000



Implante de Ciberaudio "Spectrum"

[el precio se indica en el texto]

De nuevo, esta compañía primeriza y su producto fueron creados por un antiguo miembro de BioDyne, Susan Freymarc. Vio la posibilidad y el mercado para un implante capaz de reemplazar el tímpano (las ayudas auditivas hasta entonces se limitaban a "gritar" en los tímpanos dañados). El tamaño del ciberaudio Spectrum era equivalente al de un oído interno y uno externo combinados.

El implante auditivo se instalaba reemplazando el oído externo y el interno. Como los canales semicirculares del oído interno controlan el sentido de equilibrio de una persona y el oído Spectrum es algo menos preciso que los canales naturales, el usuario del ciberaudio pierde sentido del equilibrio y de orientación. Los ciberaudios actuales de AuraSound sólo reemplazan el oído interno y el canal interior, sin interferir con el equilibrio del usuario.

Había dos maneras de instalación de los modelos Spectrum. Uno de ellos era el reemplazo completo de los oídos interno y externo lo que no implicaba ningún cambio fácil de notar en el aspecto de la oreja. El otro incluía varios oídos externos intercambiables para obtener un oído mejorado. La forma de estos reemplazos variaba desde orejas en punta (élficas) a enormes orejas de murciélago. Incluso había algunos modelos intercambiables que se extendían para cubrir todo un lado de la cabeza (un centímetro por encima del cuero cabelludo) y llegaban casi hasta la nuca. Un modelo poco frecuente puesto a la venta en el 2010 incluía micrófonos dérmicos bajo el cuero cabelludo que permitían un oído omnidireccional. Un personaje con un implante Spectrum utiliza todas las habilidades que tengan que ver con el equilibrio a -1. Utilizar uno de los oídos externos grandes mejora el Advertir auditivo en +1 y el implante omnidireccional lo incrementa en +2 (pero tiene un aspecto ridículo). PH: 3D6-2 (3D6 si se usa el oído externo) cada uno.

Notas sobre el precio: 1500ed nuevo, 650ed usado (la mayor parte del precio se debe a lo cara que es la cirugía), implantes del oído externo: 200ed a 1000ed; implante omnidireccional: +1500ed.

Piel Transparente See-It™

G&T

de Gene-Tek

1000ed por m², cubrir todo el cuerpo cuesta 7000ed

Usado inicialmente (y actualmente) como un implante en animales de laboratorio, la piel transparente Geno-Tek fue una moda muy popular en el lejano oriente en el 2011. Disfrutó de aceptación en Occidente en el año 2012, cuando la bailarina de danza cerebral de teleserie Doris Layalynn se la implantó en la cara. Pero sólo fue un fracasado intento de mejorar las ventas y el fiasco termino provocando el brusco final de la moda.

Ejemplos de este tipo de implante aún existen en regiones del tercer mundo en espectáculos para turistas y rituales. Su usuario sufre de sensibilidad a la luz. Los Árbitros deberán aplicar penalizaciones en el caso de que se produzcan quemaduras solares (¡que pueden llegar a ser como quemaduras de segundo grado!).

Notas para el juego: Reduce el ATR del personaje que utiliza este implante en 1 por cada miembro visible cubierto con piel transparente. Redúcelo en 4 si el rostro es transparente. PH: 3D6 por metro cuadrado de piel cubierto, 6D6 si se cubre todo el cuerpo. Un brazo equivale a 1/2 m², una pierna a 1m².

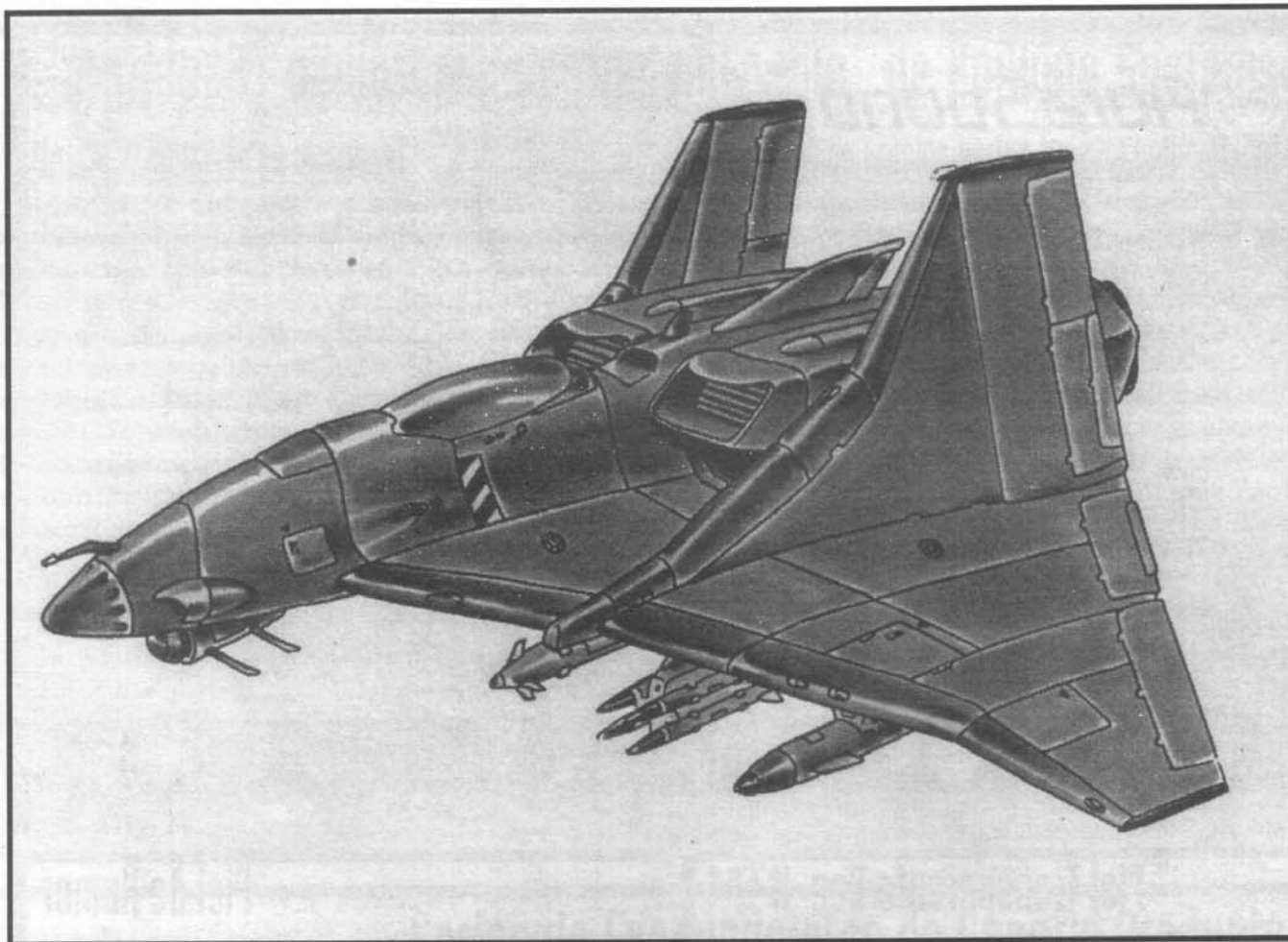
Piel de Humor de Dermatech

200ed por m², 700ed para todo el cuerpo

Dermatech presentó este tipo de piel al mercado mundial con gran orgullo dos años después de la presentación de las Uñas Lead's Turn-on. Similar a los anillos de humor, la piel de humor esta compuesta de los mismos productos químicos, y como los anillos de humor de los años 70, cada color indica los sentimientos del pobre infeliz. Los colores que producía eran: rojo=ira, azul=tristeza, amarillo=miedo, rosa=atracción sexual, verde=envidia, gris=muerto (o simplemente muy aburrido). Se prohibió en el 2016 en la mayor parte de los países industrializados debido a su toxicidad.

Notas para el juego: Aún hay muestras de esta cosa a la venta en algunos sitios y se está volviendo a utilizar. Si un personaje se implanta esto, reduce su TCO en 1 cada dos meses durante el siguiente año. PH: 1D6 por metro cuadrado. Por ejemplo: un miembro cubierto causaría la pérdida de 1D6 de puntos de humanidad y cubrir todo el torso serían 2D6.





ATF-37B Thunderhawk

¡El debut de Militech en el campo de los cazas multipropósito de tamaño medio domina el cielo! Una aeronáutica superior, un equipo modular y un sistema de control cibernético de "volar-con-el-pensamiento" hacen del Thunderhawk el único avión que necesitarás para realizar misiones de ataque a tierra y superioridad aérea o para patrullar. ¡Cómpralo antes de que lo hagan tus rivales!

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 1660 Km/h
Tripulación: 1
Pasajeros: ninguno
Maniobrabilidad: +3
CP: 20 (Blindaje 1)
Peso: 20 Tns

Acel/Dec: 32/40 Km/h
Autonomía: 4250 km.
Carga: ninguna
PDE: 250 (Estructura 12)
Tipo: Reactor pequeño
Precio: 12,5Med

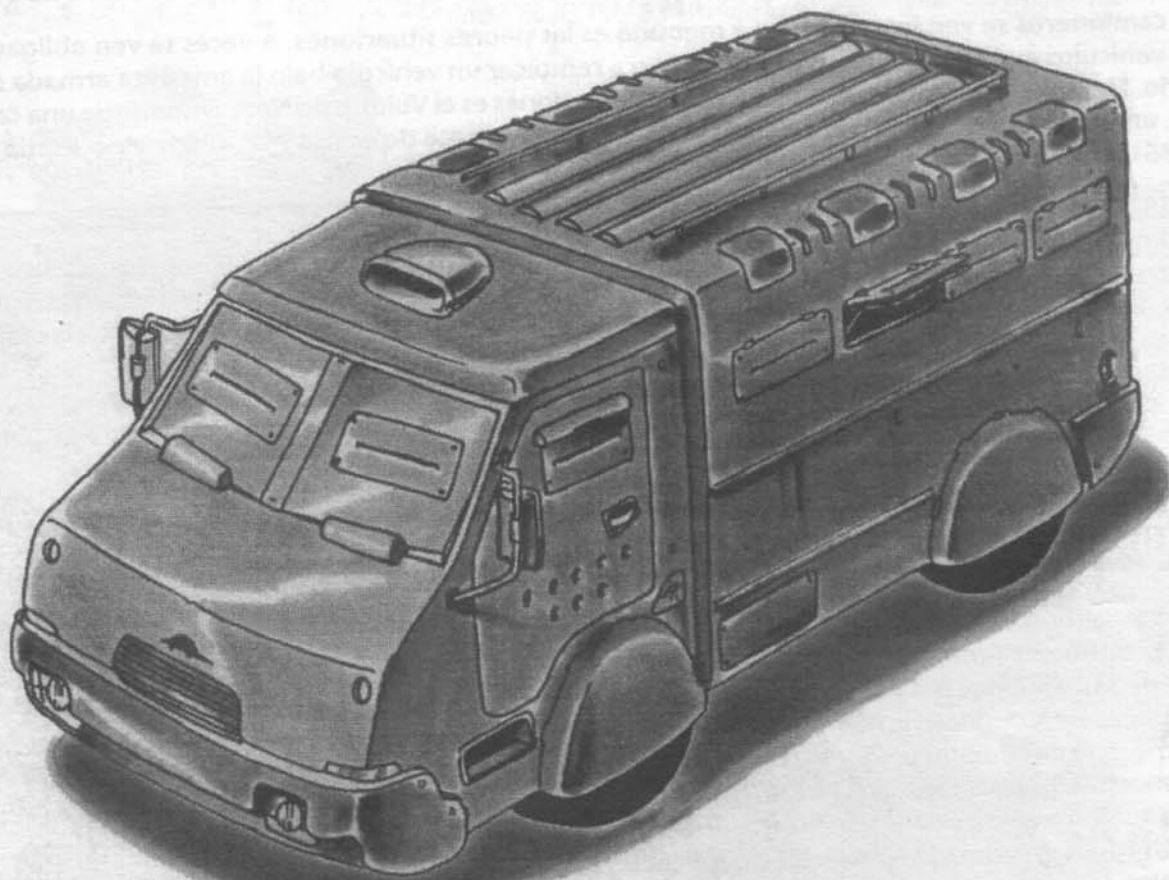
y de microondas, multipuntería, piloto automático y sistema de navegación, conexión cibernética, ECM, amplificadores de imagen y luz, óptica telescópica, termógrafo, sistemas de detección de radar, láser y microondas, radar militar con seguimiento del terreno y baja cota, miras computerizadas (+5).

EQUIPO ESPECIAL:

Atenuación IR, sistemas de control de accidentes, control de daños, asiento eyectable, control medioambiental, soporte vital para 12 horas, dispensadores de cizaña y bengalas, radio militar con codificador, telémetros visuales

ARMAMENTO:

2 Gatlings de 20mm en módulos, láser marcador en una torreta de gran angular, 2 AAM en módulos en el extremo de las alas, 34 espacios para armas y equipo adicional en módulos (de acuerdo con las reglas de *Maximum Metal*).



Furgón Blindado "Armadillo" de New American Motors

Hace tiempo, en mejores días, una familia podía coger su caravana y disfrutar de un fin de semana en el bosque. Pero hoy el camino al bosque con frecuencia está bloqueado por bandas armadas y es necesario tener un vehículo armado y acorazado para regresar a la naturaleza. Por eso hemos construido el Armadillo.

El Armadillo es muy popular entre los ejecutivos de las corporaciones que aprecian el campo, pero también la seguridad. Además, es uno de los vehículos favoritos de los Nómadas que pueden permitírselo. En algunas ocasiones se le han dado otros usos, como clínicas móviles de matasanos, puestos de mando de la policía, etc.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 128 Km/h
Tripulación: 1
Pasajeros: 6
Maniobrabilidad: -3
CP: 27 (Blindaje 1)
Peso: 3,6 Tns

Acel/Dec: 24/64 Km/h
Autonomía: 800 km.
Carga: 1200 kg., 2 espacios
PDE: 90 (Estructura 4)
Tipo: Furgoneta
Precio: 85.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno, radio, dos camas plegables, alacena, TV con antena parabólica, reserva de agua para una persona durante seis semanas, pequeño aseo, amplificadores de luz, sensores infrarrojos pasivos, sistema de seguridad simple.

ARMAMENTO:

Una torreta para un arma de 1/2 espacio (de acuerdo con las reglas de *Maximum Metal*).



Camión Remolque Pesado "Vulture" de New American Autoworks

Los camioneros se ven involucrados a menudo en las peores situaciones. A veces se ven obligados a conducir vehículos averiados a través de tiroteos, o a remolcar un vehículo bajo la amenaza armada de su propietario. El camión construido para resolver tales situaciones es el Vulture de NAA. Dispone de una cabina blindada, un acoplador de remolques a control remoto, una torreta de armas y la potencia necesaria para arrastrar 36 toneladas de cargamento.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 128 Km/h Acel/Dec: 16/48 Km/h
 Tripulación: 1 Autonomía: 800 km.
 Pasajeros: 1 Carga: 2,75 Tns kg., 5 espacios
 Maniobrabilidad: -4 PDE: 125 (Estructura 6)
 CP: 40 (Blindaje 2) Tipo: Camión
 Peso: 8,3 Tns Precio: 215.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno, grúa pesada, radio de largo alcance, dos reflectores, acoplador de remolques de control remoto (permite enganchar sin que el conductor deje la cabina).

ARMAMENTO:

Una torreta para un arma de 1 espacio (de acuerdo con las reglas de *Maximum Metal*).

"Micromoto" de Sport Eurasia

Mira a los aficionados de LaShred (alias "Destripa-escaleras"), el nuevo fenómeno de motorismo de sararimen* de Singapur que has visto en las portadas de *Pop Tech Magazine*. Conducen la Micromoto de Sports Eurasia, ¿y por qué no? Puedes plegarla y transportarla como una mochila, ¡pero alcanza los 88 Km/h en autopistas! Su motor de cerámica sellada significa que no habrá manchas de grasa; los neumáticos retráctiles mantienen alejado el polvo de la carretera; y además estarás a la última.

* "Sarariman" = termino japonés que significa "asalariado"

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 128 Km/h Acel/Dec: 29/48 Km/h
 Tripulación: 1 Autonomía: 430 km.
 Pasajeros: 1 Carga: 20 kg., 1,3 espacios
 Maniobrabilidad: +1 PDE: 7 (Estructura 0)
 CP: 0 (Blindaje 0) Tipo: Motocicleta
 Peso: 15 kg. Precio: 100ed

EQUIPO ESPECIAL: Ninguno

ARMAMENTO: Ninguno

Motocicleta de Correos "Hermes" de Brennan

El ajetreado mundo de los negocios requiere la rápida transmisión de información y material. Aunque algunos documentos se pueden enviar mediante módem, teléfono o fax, a veces las cosas deben ser entregadas en persona. Cuando además ha de hacerse de prisa, consigue un correo, consigue un Hermes.

CARACTERÍSTICAS:

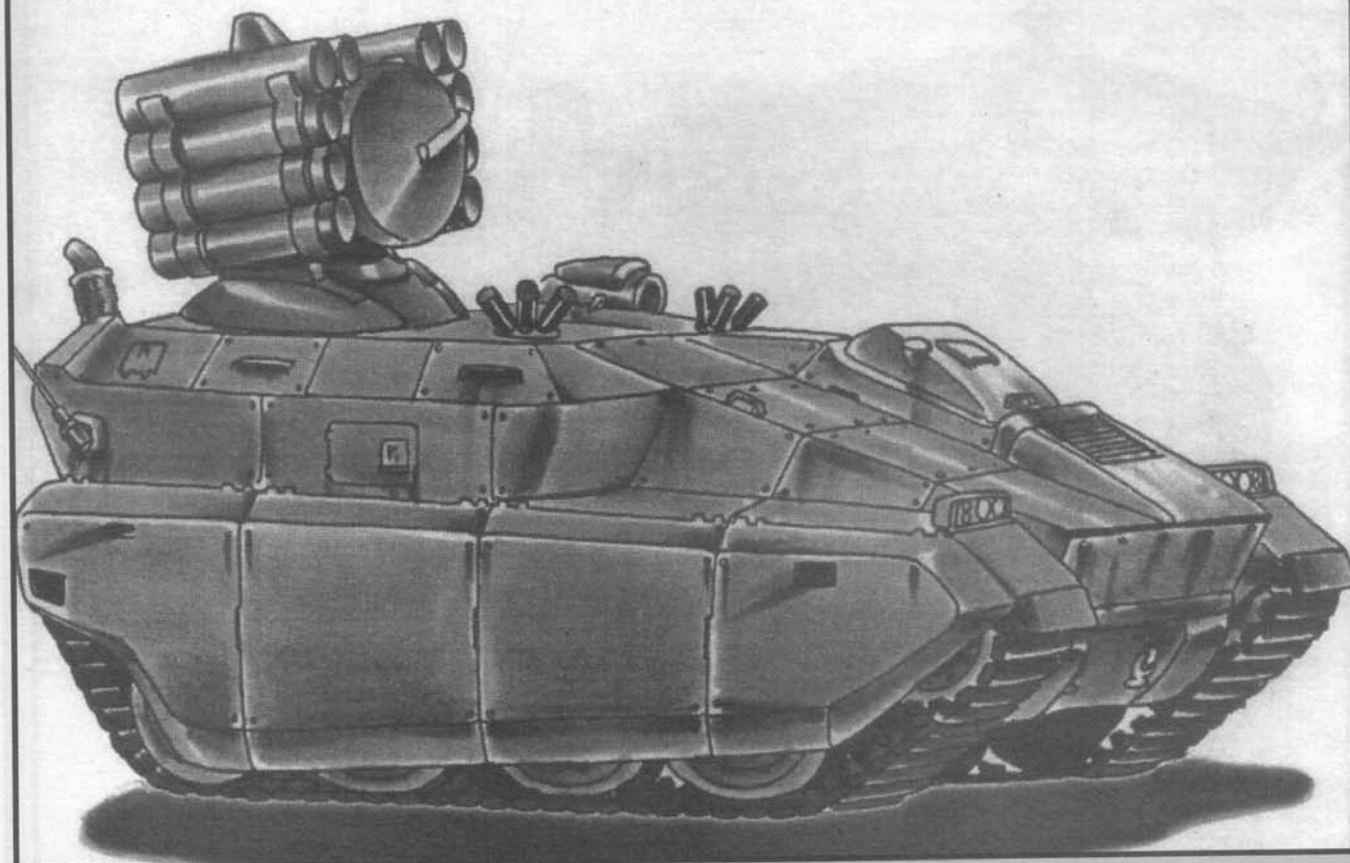
Velocidad Máxima: 115 kmh
 Acel/Dec: 29/48 kmh
 Tripulación: 1 Autonomía: 432 km
 Pasajeros: ninguno Carga: especial
 Maniobrabilidad: +2 PDE: 20 (Estructura 1)
 CP: 0 (Blindaje 0) Tipo: Motocicleta
 Peso: 80 kg
 Precio: 250ed, mas las opciones

ARMAMENTO:

Ninguno

EQUIPO ESPECIAL:

Radio, teléfono celular, el espacio de carga en un maletín de correo, el cual es desacoplable para el transporte. El maletín se cierra con una cerradura electrónica de Dificultad 20 o + para forzar y cuenta con 25 CP. Hay varios modelos de maletines, incluyendo un maletín caliente/frío para alimentos (100ed), un transporte médico para sustancias delicadas o sensibles (200ed), un maletín de seguridad con una cerradura de Dificultad 25 o + y 35 CP (300ed), y uno para transportar sustancias biológicas peligrosas (400ed).



M-62 "Volcán" Lanzamisiles SAM

El M-62 es el vehículo de defensa antiaérea regular de la Fuerzas Armadas Combinadas de la CEE. El personal de campo le apodó "Volcán" debido a su capacidad de disparar misiles contra diez blancos diferentes simultaneamente (un espectáculo tan formidable que cuando dispara sus proyectiles parece el centro de una erupción volcánica) los misiles del M-62 persiguen a sus objetivos en el aéreo mediante un sistema de seguimiento infrarrojo. Al contrario de lo que les ocurría a las anteriores generaciones de lanzamisiles SAM, el Volcán es capaz de defenderse solo con bastante eficacia de los ataques de la infantería y de los vehículos ligeros enemigos.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 64 kmh	Acel/Dec: 21/80 kmh
Tripulación: 2	Autonomía: 480 km
Pasajeros: ninguno	Carga: 2,5 Tns, 1 espacios
Maniobrabilidad: +2	PDE: 140 (Estructura 7)
CP: 40 (Blindaje 2)	Tipo: IFV de orugas
Peso: 14 Tns	Precio: 950.000ed

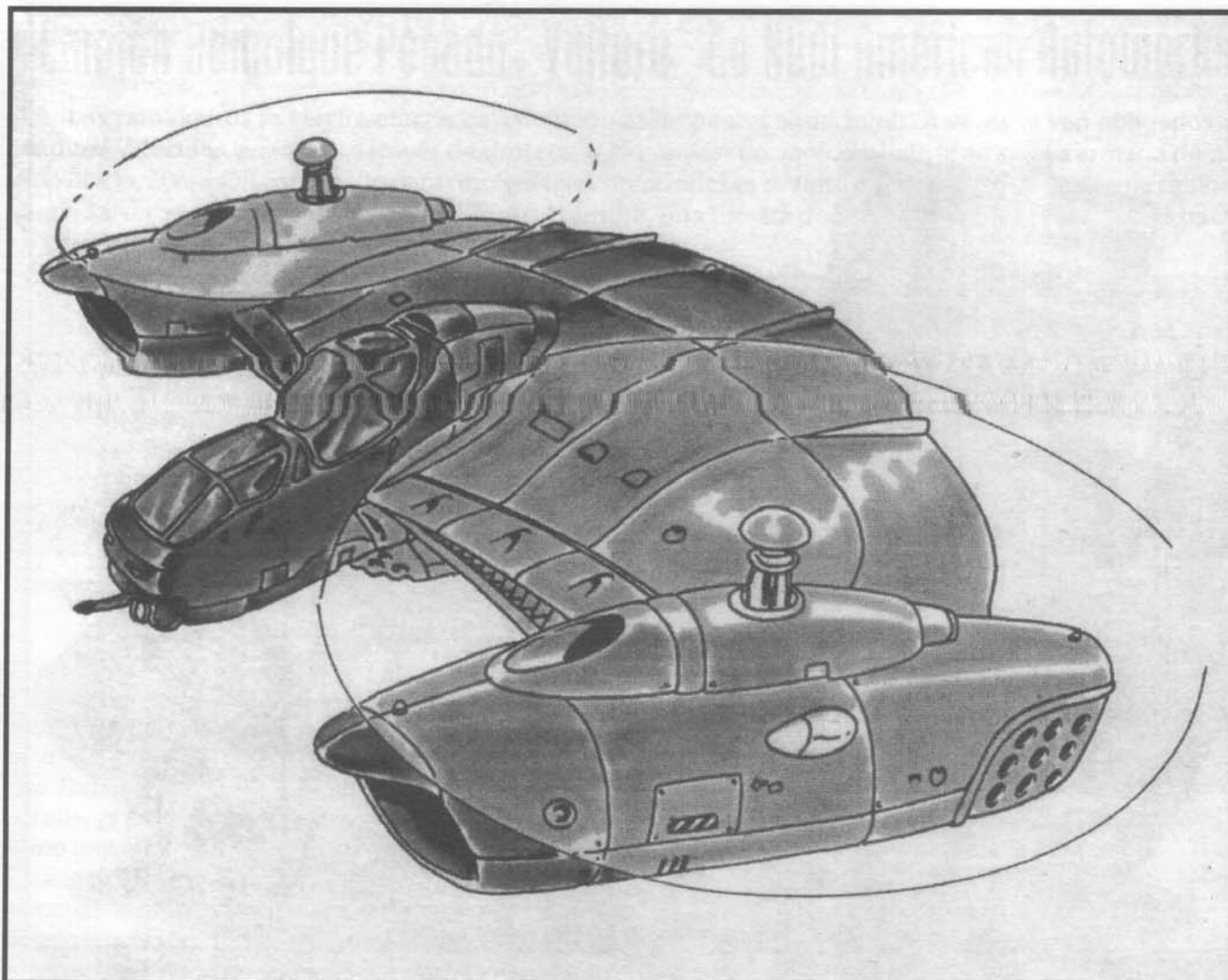
EQUIPO ESPECIAL:

Modificaciones anfibias, extintor de incendios, radio militar con codificador, sistema de soporte vital de 12 hombres/horas, carga de granadas antipersonal, radar militar con identificador, piloto automático y sistema de navegación, dos lanzadores de humo IR, sensores infrarrojos activos, óptica telescópica y termógrafo.

ARMAMENTO:

10 tubos lanzadores de VSAM en un emplazamiento abierto en ángulo con sistema de multipuntería (consultar *Maximum Metal* para conocer sus características).





Bell UH-10 TPAP

Con el advenimiento de las armaduras potenciadas al campo de batalla apareció un nuevo problema: no existía ningún AV o helicóptero lo suficientemente potente para transportar un escuadrón completo de AP. El monstruoso Dragón de S-M, capaz de transportar 4 toneladas, apenas basta para llevar cinco de los Standard-B de Arasaka (o tres Boris), y el AV-9 sólo puede llevar dos de los Comandos de Militech. Como la escuadra normal está compuesta de cuatro armaduras de 800 kg. y un "Cerdo" de 1500, el ejército encargó a Bell la construcción del Transporte de Personal en Armaduras Potenciadas UH-10. Mitsubishi/Arasaka también a puesto a la venta el modelo bajo licencia comercial.

En lugares donde no hay sitio para que el helicóptero aterrice, las AP saltan (con cohetes de salto o paracaídas), o bajan mediante una grúa.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 216 Km/h

Tripulación: 2

Pasajeros: ninguno

Maniobrabilidad: -2

CP: 40 (Blindaje 2)

Peso: 10 Tns

Acel/Dec: 24/24 Km/h

Autonomía: 1600 km.

Carga: 5 Tns, 12 espacios

PDE: 250 (Estructura 12)

Tipo: Helicóptero pesado

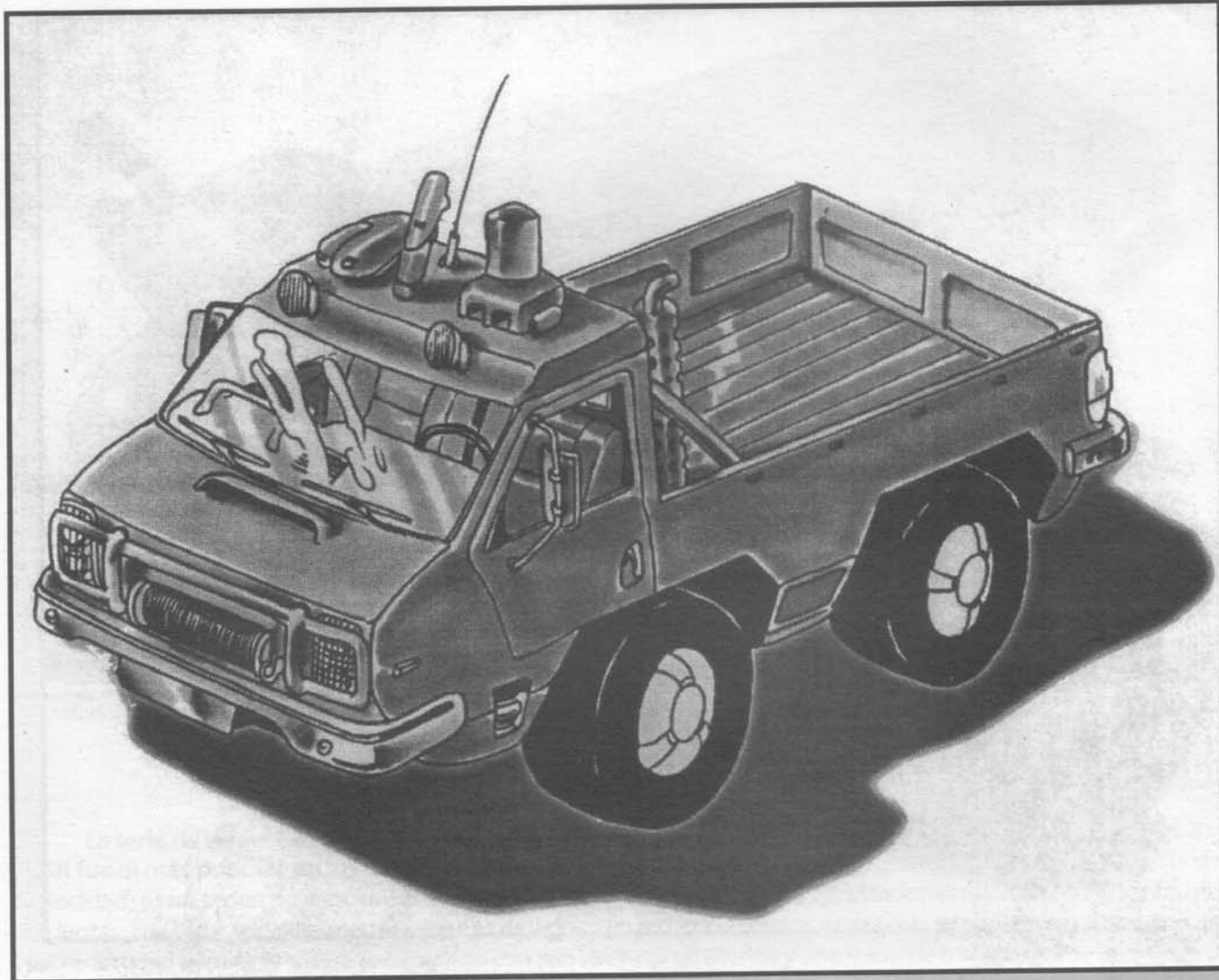
Precio: 1,85Med

EQUIPO ESPECIAL:

Piloto automático y sistema de navegación, 2 asientos eyectables, dispensadores de cizaña y bengalas, atenuación IR, radio militar, amplificadores de luz y de imagen, óptica telescópica, termógrafo, detectores de láser y radar, radar militar.

ARMAMENTO:

Ninguno



"Nómada" de Spinelli Autotech

Inaccessibilidad es una palabra que no está en el vocabulario del Nómada. Se trata de un vehículo que comparte la misma insaciable afición por los viajes que tu, no se arredra ante los caminos de montaña más peligrosos ni los ríos más turbulentos. El Nómada de Spinelli es el todoterreno ideal, igualmente dotado para la jungla urbana o los terrenos más abruptos.

Los neumáticos multiconfigurados del Nómada disponen de salientes retráctiles que se pueden extender con sólo apretar un interruptor, ¡un simple gesto y queda listo para moverse fuera de la carretera! También cuenta con un sistema de suspensión informatizado que reacciona a los cambios del terreno. Robusto, capaz y potente, si las cosas se ponen difíciles, resuélvelo con Spinelli Autotech.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 160 Km/h

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Maniobrabilidad: 0

CP: 8 (Blindaje 0)

Peso: 1,6 Tns

Accel/Dec: 24/64 Km/h

Autonomía: 800 km.

Carga: 525 kg., 3 espacios

PDE: 40 (Estructura 2)

Tipo: Furgoneta

Precio: 55.000ed

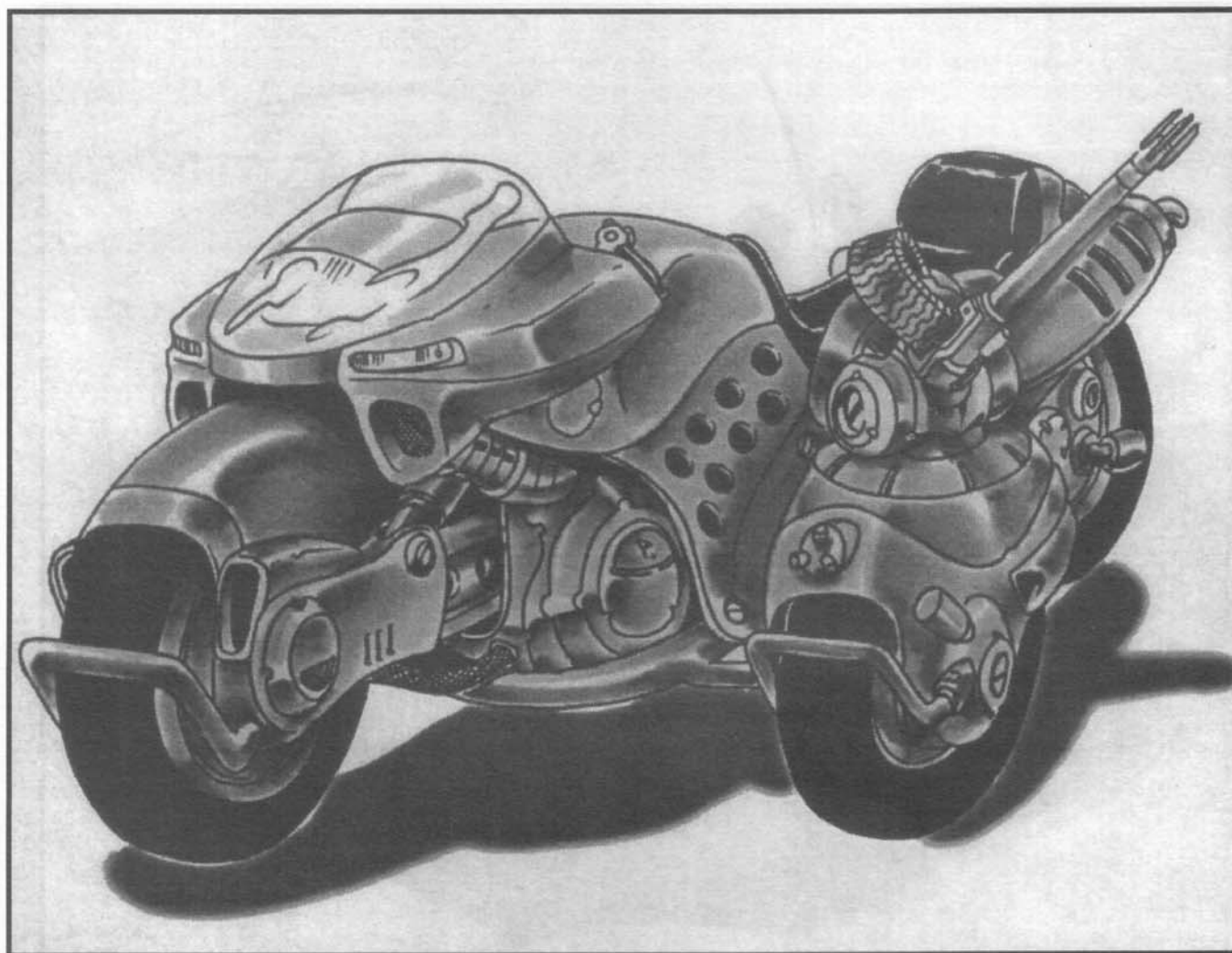
EQUIPO ESPECIAL:

Capacidad todoterreno, control medioambiental, sistema de control de accidentes, radio de largo alcance, sistema de navegación civil, modificaciones anfibias.

ARMAMENTO:

Ninguno





Moto de Combate "Ares" de Brennan Cycles

No existe ninguna moto mejor adaptada a las carreteras del 2020. La Ares utiliza el chasis *Gendarme*, patentado por Brennan Cycles, lo que la convierte en una de las motos más resistentes en circulación. Está equipada un módulo de armas separable. Normalmente una moto no podría aguantar el peso de un módulo de armas exterior, pero los innovadores diseñadores de Brennan lo han instalado en una configuración de sidecar, para que la carretera sostenga casi todo el peso. El módulo de armas dispone de un autocañón de 20mm. El sistema de suspensión inteligente, completamente computerizado, te permite utilizar el módulo de armas del sidecar sin sacrificar maniobrabilidad.

Muy popular entre los Nómadas y los pandilleros, pero suele ser ilegal (debido al autocañón, claro). Es posible adquirir la moto sin el autocañón por 3500ed menos.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 152 Km/h
 Tripulación: 1
 Pasajeros: ninguno
 Maniobrabilidad: +2
 CP: 12 (Blindaje 1)
 Peso: 148 kg.

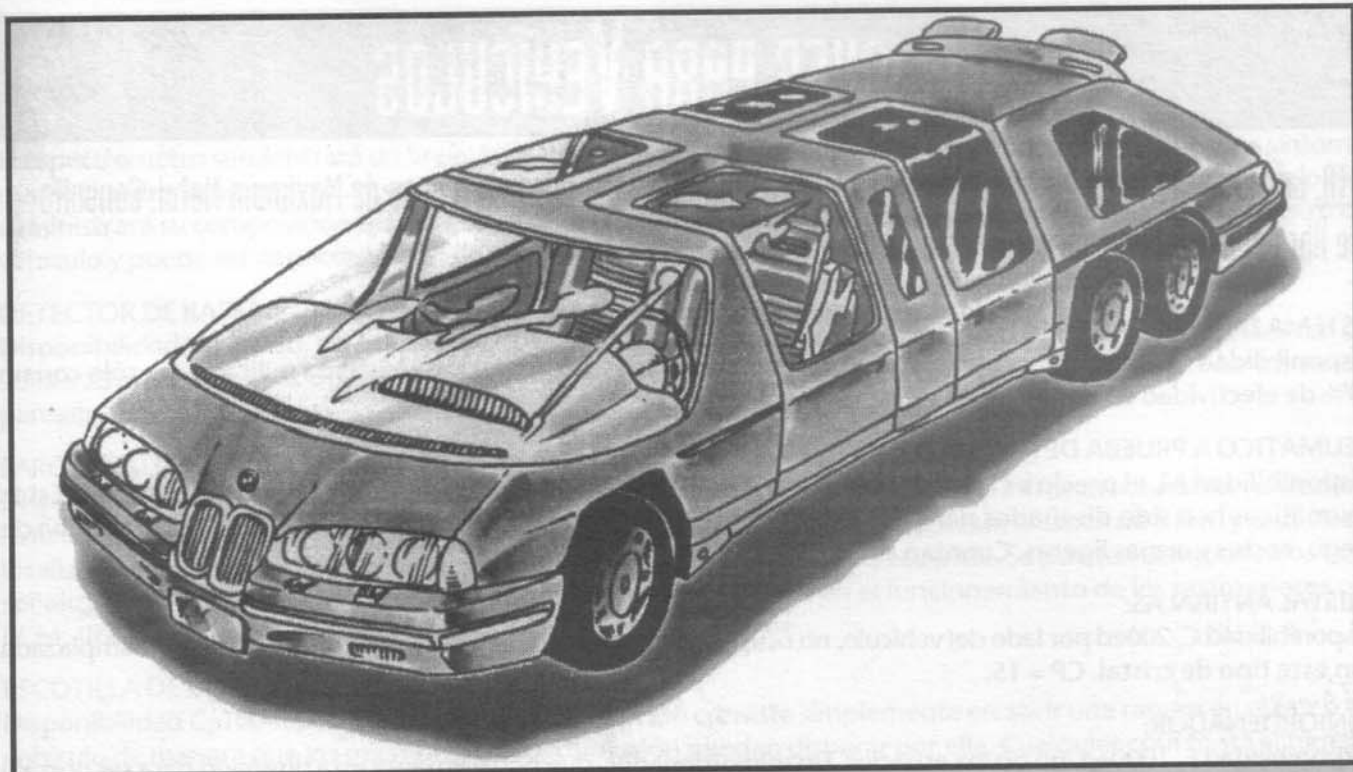
Acel/Dec: 43/48 Km/h
 Autonomía: 208 km.
 Carga: 45 kg., 0 espacios
 PDE: 37 (Estructura 2)
 Tipo: Motocicleta
 Precio: 21.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Capacidad todoterreno, radio, detector de radar.

ARMAMENTO:

Un autocañón de 20mm en un módulo (consulta *Maximum Metal* para saber sus características)



BMW Burowagen HSR

La serie de vehículos de multipropósitos Burowagen fue puesta a la venta por BMW entre el 2009y el 2016; el HSR fue el más popular de los modelos. El Burowagen HSR del 2012 (HSR significa automóvil de oficina de alta velocidad) es un sedan de negocios con capacidad para seis pasajeros y con prestaciones equivalentes a los de una sala de juntas. Fue diseñado para ser utilizado en ciudades o en recorridos cortos y para que se pudiera continuar trabajando sobre la marcha, para lo cual está equipado con seis asientos giratorios y una mesa de trabajo que se despliega desde el techo. En la mesa está integrado un monitor de vídeo que se puede conectar a un ordenador portátil para realizar presentaciones. El conductor del HSR cuenta con el apoyo de un detector de radar, un avanzado sistema de navegación y un sencillo piloto automático. Los controles de conducción por cable y el ciberinterface aseguran que los negocios no se vean interrumpidos por un viaje accidentado. La comodidad de los pasajeros está asegurada gracias a los controles medioambientales completos y el obligatorio teléfono celular cuenta con un interfono incorporado y se puede conectar al sistema de vídeo si se desea comunicación visual. Como la puntualidad es vital en el mundo de los negocios, el Burowagen HSR cuenta con un motor de gran prestación (con frenos antibloqueo mejorados) y un pequeño depósito de combustible apropiado para un vehículo pensado para trayectos cortos. Naturalmente, el Burowagen dispone de un sistema de seguridad para el conductor; junto con lo que es ya una necesidad para el hombre de negocios urbano, una capa de kevlar ligero. Como protección, el chasis del HSR ha sido reforzado con una estructura antichoques y un armazón AntiDent™, y cada asiento dispone de cinturones de desaceleración y airbags.

CARACTERÍSTICAS:

Vel. Máxima: 176 Km/h	Acel/Dec: 24/80 Km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 320 km.
Pasajeros: 5	Carga: 0,96 Tns, 3 espacios
Maniobrabilidad: +3	PDE: 75 (Estructura 4)
CP: 12 (Blindaje 1)	Tipo: Coche
Peso: 2,9 Tns	Precio: 90.000ed

EQUIPO ESPECIAL:

Monitor de vídeo, detector de radar, conexión con satélite, sistema de navegación y piloto automático, conexión cibernética, control medioambiental, sistema de entretenimiento, teléfono celular, sistema de control de accidentes, sistema de seguridad con electrificación.



OPCIONES PARA VEHÍCULOS

NOTA: La mayor parte de los sistemas explicados a continuación utilizan términos de Maximum Metal. Consulta ese libro si necesitas explicaciones o aclaraciones.

SISTEMA DE NAVEGACIÓN CIVIL:

Disponibilidad C, 250ed, no ocupa espacios. Funciona exactamente igual que el sistema militar, pero sólo con un 80% de efectividad en zonas "poco civilizadas" sin carreteras.

NEUMÁTICO A PRUEBA DE PINCHAZOS:

Disponibilidad M, el precio es igual al que cuesta 1 PDE del vehículo por cada rueda, no ocupa espacios. Estos neumáticos han sido diseñados para que puedan aguantar casi cualquier cantidad de daños. Son a prueba de fuego, cortes y armas ligeras. Cuentan con 1/2 de la CP/PDE del vehículo en vez de 1/3.

CRISTAL ANTIBALAS:

Disponibilidad C, 200ed por lado del vehículo, no ocupa espacios. Cualquiera de las ventanas puede ser reemplazada con este tipo de cristal. CP = 15.

MINIORDENADOR:

Disponibilidad E, 1000ed, no ocupa espacios. Un miniordenador, que normalmente está diseñado para ser portátil (el equivalente a un EBM "PCX" con 30 UM), es instalado en el salpicadero o panel de control y se conecta a la fuente de energía del vehículo. El ordenador dispone de una pantalla plegable de alta definición y un teclado.

SISTEMA DE GRÚA:

Disponibilidad C, 1500ed, 1 espacio. Se trata de un gancho y un cable de 100m y utiliza como fuente de energía un potente motor. Los mecanismos están firmemente anclados al armazón del vehículo por lo que puede fácilmente mover el propio peso del vehículo sin sufrir daños. En condiciones óptimas es capaz de levantar 15 toneladas. La cantidad de peso que puede levantar realmente depende del propio peso del vehículo y de la situación particular (el Árbitro debe decidir). El cable de la grúa dispone de 30 PDE.

CÁMARA DE VÍDEO EXTERNA:

Disponibilidad M, 500ed, no ocupa espacios. Una cámara de vídeo de gran angular se instala en una posición fija en el exterior del vehículo. Guarda las imágenes grabadas en un chip digital (245 horas de grabación) y puede ser conectada a una pantalla dentro del vehículo. Se trata de un sistema común en los vehículos de la policía.

PARACAÍDAS:

Disponibilidad M, 2000ed, 1 espacio. Un paracaídas se instala en la parte trasera del vehículo (solo para vehículos terrestres). Cuando se despliega, el vehículo decelera a 120 Km/h hasta que el paracaídas se suelta. El paracaídas puede ser activado y liberado en cualquier momento (hacerlo no cuenta como una acción). Cuando se despliega el paracaídas se debe realizar una tirada a Dif 15 o +, si se falla se debe consultar la Tabla de Fallos (*Maximum Metal*, pg. 13). Son necesarios cuatro asaltos para recoger el paracaídas e introducirlo de nuevo en el mecanismo de apertura.

ALTAVOZ:

Disponibilidad E, 150ed, no ocupa espacios. Se trata de un amplificador de sonido normal diseñado para aumentar el volumen de la voz del usuario. El altavoz se instala externamente. Común en vehículos policiales.

ARIETE:

Disponibilidad M, 1000ed, 1 espacio. La parte delantera del vehículo ha sido reforzada con un parachoques de metal afilado. Añade un punto de Perforación a los ataques de colisión después de que el daño normal se haya multiplicado por el modificador de peso (*Maximum Metal*, pg. 13)



ESPECTRÓMETRO DE GASES:

Disponibilidad R, 1000ed, no ocupa espacios. Se instala externamente. El espectrómetro toma muestras y analiza cualquier producto químico que está presente en el aire. Los programas incluidos en el espectrómetro (equivalentes a la habilidad de *Química* a +5) y su memoria le permiten identificar casi cualquier gas o agente biológico conocido. El espectrómetro suministrará un breve resumen de las aplicaciones de cualquier gas que identifique y los síntomas que se pueden esperar si se ve alguien expuesto a él. Si un gas detectado no está en la memoria del aparato este suministrará su composición química. El espectrómetro puede mostrar sus hallazgos en una pantalla dentro del vehículo y puede ser conectado a un disparador que conecte el sistema de soporte vital.

DETECTOR DE RADIACIÓN:

Disponibilidad M, 250ed, no ocupa espacios. Este sensor permite la detección de radiación con una fiabilidad del 95% a 25m de distancia. Un sistema de aviso sonoro se deja oír y la intensidad de la radiación se muestra en una pantalla interna.

FARO SEÑALIZADOR/RASTREADOR:

Disponibilidad M, 500ed, no ocupa espacios. Un faro señalizador se instala en la infraestructura del vehículo. El rastreador muestra sus hallazgos en una pantalla interior. El rastreador tiene un alcance de 5 km. y muestra la localización, distancia y velocidad de cualquier señalizador en la misma frecuencia. Se pueden comprar otros faros señalizadores para instalar en otros vehículos. Se puede interferir en el funcionamiento de los rastreadores con ECM; tira 1D10 cada turno, si sale entre 3 y 10 la señal se pierde.

ESCOTILLA DE DISPARO

Disponibilidad C, 100ed, no ocupa espacios. Esta opción consiste simplemente en abrir una ranura en el casco del vehículo de manera que los miembros de su tripulación puedan disparar por ella. Cualquier cosa hasta el tamaño de un fusil de asalto o una ametralladora ligera puede ser utilizada por estas escotillas. Es posible alcanzar a las escotillas con armas ligeras (con el modificador de -4 por tratarse de un blanco pequeño), pero no con armas antivehículos. Cualquiera que utilice estas escotillas de disparo recibe un -3 a su habilidad por el modificador de tirador en movimiento utilizando un arma no estabilizada.

MINADOR

Este aparato se instala en la parte trasera inferior del vehículo (sólo para vehículos terrestres). Es capaz de depositar tres tipos de minas. Las minas antipersonal y antitanque estallan si un legionario o vehículo tropieza con ellas físicamente. Las minas Claymore estallan si se pisa un cable, por temporizador o por control remoto (normalmente al recibir una señal del vehículo). Estas minas se arman solas cinco segundos después de ser depositadas. Si una mina se libera mientras el vehículo está en movimiento se debe tirar en la tabla de granadas para ver si se dispersa (CP2020, pg. 99). Para averiguar el número de metros que se desplaza tira un número de D6 igual a la velocidad actual del vehículo dividida entre 16. Estas minas son fáciles de detectar usando magnetómetros o detectores químicos (divide la distancia en metros entre 10 y saca más de ese número en 1D10 para detectarlo). También son visibles como una irregularidad en el terreno si se hace una tirada de *Advertir* Media. Los minadores sólo pueden ser instalados en emplazamientos fijos. APS 0 N R Varía (mina) 5 o 10 1 MF 3000ed, 1 o 2 espacios. Consulta *Maximum Metal* para saber más.

TIPOS DE MUNICIÓN DEL MINADOR**MINA ANTIPERSONAL:**

Tipificada por la M25AP de Militech y otros artefactos explosivos similares utilizados por otras fuerzas gubernamentales o corporativas. 4D10 (Per 2) 7m de radio.

MINA ANTITANQUE:

Militech M26AT y similares. 6D10 (Per 6) en contacto, 6D6 (Per 1) 2m de radio.

MINA DIRECCIONAL A-P:

La mina estadounidense M20-C Claymore y similares. 4D10 (Per 2); consulta CP2020, pg 110 para conocer los datos.

ORDENADORES, CIBERTERMINALES

SOFTWARE Y PERIFÉRICOS

El mundo de *Cyberpunk 2020* está definido por los ordenadores. Prácticamente todos los aspectos de la vida diaria se ven influenciados por esas máquinas. Pero los únicos ordenadores utilizados hasta ahora han sido agendas y cibermodems, curioso ¿no?

Las antiguas funciones de las que son capaces la mayor parte de los ordenadores personales a finales del siglo XX han sido asimiladas por las agendas informáticas como el Libro-E (*Chromebook 2*, pág. 14). Para los que deseen más potencia, hay microordenadores portátiles (como el "PCX" de EBM en *Chromebook 2*, pág. 14). Y finalmente, para los que prefieren la potencia y no les importa la movilidad pero no quieren desembolsar los enormes costes que suponen las auténticas mainframes, existen los nuevos "PC", ordenadores personales con más potencia que los grandes ordenadores de hace 25 años. No es algo sorprendente, dado que en los años 80 y 90 la proporción entre capacidad y volumen físico se doblaba cada año. El hecho de que un PC del año 2020 sea "sólo" unas 20 veces más eficiente que su precursor de hace 30 años indica que el perfeccionamiento de la tecnología informática se está haciendo cada vez más difícil.

Es evidente que esos punks que preguntan "¿para que quiero un PC si un cibermódem es mejor?" no han mirado la *Guía de la Red*, página 144. "Los Netrunners que trabajan a través de una terminal de acceso cibernético o de un ordenador central pueden llevar a cabo múltiples acciones en un asalto de combate si disponen del programa Multitarea (6 UM, FUE 5, 1140ed)." Lo que significa que el Netrunner que conecta su ciberterminal a otro ordenador, como la Terminal IIKL-4 de Microtech (*Chromebook 2*, pág. 15), puede hacer mucho más que el aficionado que se conecta sólo con su pequeño módem. Claro que un ordenador potente no es portátil, pero las ventajas lo compensan.

Cuando se navega mediante un PC u otro ordenador más potente, el Netrunner puede ejecutar múltiples programas. De hecho el Netrunner puede hacer que su PC ejecute programas incluso cuando no está conectado a su ciberterminal. Los programas estacionarios (los que no tienen que ir a ninguna parte de la Red) y aquellos que no requieren que se tome decisiones, funcionan mejor. Naturalmente, un PC es capaz de albergar un Daemon mientras este realiza su trabajo (mira la página 60). Además, el Netrunner dispone de acceso completo a la memoria residente del PC (o al menos a 25 UM más de ella) para programas y almacenamiento datos. Y por último, los PC suelen contar con lectores de chips y bancos de datos que el Netrunner puede consultar mientras está dentro de la Red.

Hay otro uso posible para PC y otros grandes ordenadores: Multirunning (consulta el programa Multinetter en la página 73).

Netrunning Clase Daemon

Dada la popularidad actual del netrunner hay mucha gente que ha olvidado las más antiguas tácticas del pirata informático, como la de introducir un programa en un sistema y utilizar el mismo sistema para hacerlo funcionar. En los primeros días de la infamia informática, los humildes virus informáticos eran los típicos ejemplares de esta actividad. Con la llegada de los programas Daemon, esta táctica ha experimentado un renacimiento.

Una de las mayores dificultades del netrunning es el hecho de que el Netrunner debe entrar al sistema objetivo desde el exterior, normalmente mediante una conexión por cable, lo que significa que se han de tomar numerosas precauciones para impedir que las defensas del sistema se den cuenta de que está llegando una señal

extraña, y si no se consigue, se debe combatir dichas defensas (lo que resulta caro y peligroso). Las incursiones con Daemons esquivan el problema introduciendo un programa autónomo dentro del sistema objetivo y haciendo que el sistema lo ejecute como si fuera suyo.

La idea básica del netrunning clase daemon es muy sencilla. El Netrunner crea un programa autónomo "inteligente" con múltiples subrutinas y lo introduce en el sistema objetivo. Una vez allí, el programa utiliza sus recursos (ya sean propios o prestados) para calcular el tiempo de operación utilizando la CPU del mismo sistema objetivo, a continuación ejecuta la función para la cual fue diseñado, ya sea espionaje, sabotaje o una simple travesura. (Por "daemon" se entiende un programa compilado multipropósito parecido a un demonio, pero aún más independiente y sofisticado).

Como Construir un Daemon Independiente

Un Daemon se construye como un Demonio. Está formado por una función Compilador, una Fuerza del programa (modificada por el número de subrutinas que transporta), y unas opciones llamadas *Reconocimiento*, *Movilidad* *Pseudo-intelecto*. Opciones más avanzadas opcionales incluyen la función Interactiva, y la *Memoria*, *Capacidad de conversación* y opciones de *ICONO Avanzadas*.

Además hay dos nuevas funciones de programa posibles: Disfraz (Dificultad 10), que permite que un programa tome la identidad de otro. Lo cual incluye códigos, claves de acceso e icono del programa imitado; los programas defensivos son engañados y creen que el programa es "amigo". Los programas Monitor y los sysops tienen derecho a una tirada de *Interface* para darse cuenta de la naturaleza oculta del programa (los Monitores tiran FUE del sistema + *Interface* + D10; los sysops INT + *Interface* + D10; el programa disfrazado tira su FUE + INT6 + D10). La función Duplicador (Dificultad 20) permite que un programa absorba las funciones de un programa que acaba de destruir dentro del mismo Daemon (lo que requiere dejar uno de los espacios de subrutinas vacío). Los programas equipados con Duplicador no pueden ser distinguidos de su víctima original sin escanear sus códigos (son necesarios tres turnos y una tirada de la habilidad de *Programar* del Netrunner o sysop contra la FUE + INT6 + D10 del Duplicador).

Entrando en el Sistema Objetivo

Una vez el Netrunner ha construido su daemon, el programa debe ser introducido sigilosamente en el sistema objetivo. Hay cuatro maneras distintas de hacerlo:

- Irrumpir en el sistema mediante una incursión convencional e introducir el programa en los archivos de.
- Irrumpir en el sistema en el mundo material y cargar el daemon desde un disco.
- Introducir sigilosamente el programa en una transmisión de programas al sistema, o
- Introducir sigilosamente el programa por el mundo material mediante un aliado (voluntario o no).

La primera opción, la de irrumpir en un sistema mediante netrunning, es bastante evidente. Por desgracia, si la intrusión del netrunner se descubre, la mayor parte de los sysops revisarán el sistema para comprobar que todo esté en su sitio, lo que implica comprobar si falta o *sobra* algo. La mayor parte de los sysops saben algo de daemons también.

La segunda opción es problemática, pero es más fácil que tenga éxito. Significa que el sysop tendrá que comprobar todos los archivos de uso de las terminales para averiguar si hubo actividad sin autorización, y un netrunner experimentado puede borrar o alterar esos archivos, si cuenta con tiempo suficiente. De hecho es posible hacer que el mismo daemon se ocupe de esos datos por su cuenta...

La tercera alternativa, consistente en introducir el daemon en una transmisión de datos, significa que el netrunner debe saber cuando va a tener lugar dicha transmisión y debe introducir previamente el daemon en esa transmisión. Digamos que sabes que Arasaka va a transmitir unos datos; si puedes acceder o interferir la transmisión podrás introducir tu daemon. Lo cual implica averiguar cuando va a tener lugar la transmisión y los intervalos de transmisión (cuando puede haber pausas en la transmisión), y luego hay que incorporar el daemon. En conjunto no es un proceso complicado, pero requiere mucha paciencia, observación y datos correctos.

La última opción es la más segura: utilizar un intermediario humano para introducir el programa y cargarlo utilizando su acceso como usuario. Si el daemon está oculto en un chip de programas como un programa diferente, el portador ni siquiera tiene por que saber que está introduciendo un programa peligroso en su sistema.



Acceso

Una vez en el sistema objetivo un daemon es poco útil sin acceso a lo CPU. Si el Netrunner está irrumpiendo personalmente en el sistema, podría irrumpir también en el directorio de programas de la CPU y asignar un acceso al daemon. Si el daemon es introducido por un cómplice voluntario, este puede utilizar su acceso de usuario y asignar un acceso al daemon. También es posible hacer que el daemon destruya un programa ya existente en el sistema y usurpe su acceso utilizando la función Disfraz, o un daemon con la función Duplicador podría absorber una rutina con la identidad del programa (y su acceso). Además, los daemons poseen la suficiente inteligencia para cambiar de identidad, incrementando su acceso. Hay algunos capaces incluso de simular o absorber controladores, dándoles acceso total al sistema (nota: hay dos tipos de acceso a un sistema, de usuario y de programa. El acceso de usuario es lo que los netrunners y piratas suelen necesitar, el rango indica al ordenador que archivos puede utilizar una persona y de que prioridad dispone. Consiste en varios códigos alfanuméricos para abrir ficheros cerrados y utilizar programas especiales. El acceso de programa es una medida de la prioridad asignada al programa, e incluye la habilidad de desplazar a otro programa de su lugar en la CPU. El acceso de un programa lo decide el Árbitro; este asigna prioridades si es necesario (de 1 a 10). Un daemon puede robar el acceso a otro programa si lo absorbe; un netrunner puede designar el nivel de acceso de un programa si ha obtenido el control de una de las CPUs, o bien puede ser asignado al azar (tirando un D10) cuando se activa el daemon. Cuanto menor es el número, más tiempo le llevará al daemon desplegar sus funciones).

La utilización más común de un programa daemon es el espionaje y el sabotaje. ¿Quieres saber que está haciendo una compañía? Introduce un daemon informativo en su correo electrónico. Recopila información y te la entrega cuando llamas a una cuenta ficticia, ¡o incluso puede llamarte solo! ¿Quieres observar los proyectos secretos que una compañía tiene en marcha? Haz lo mismo y consigue que tu daemon logre acceso al sector correspondiente.

COTILLA: este programa combina las funciones Compilador y Disfraz y las opciones utilidad, reconocimiento y movimiento; su FUE es 3 (no necesita más), y transporta el programa Base de Datos. Una vez introducido, se dirige al banco de datos de correo electrónico seleccionado, toma la identidad de una parte del subsistema y graba las conversaciones y mensajes. Además, crea una cuenta de correo electrónico para el usuario de manera que este pueda llamarle y pueda recobir la información.

El sabotaje opera bajo el principio del agente espía "dormido". El daemon espera hasta que es activado (para lo que se puede utilizar un reloj incorporado, la observación de la activación de otro programa, un código que recibe, etc.). Una vez despierto, puede destruir programas, introducir datos falsos, borrar datos, tomar el control de sistemas controlados por el ordenador o destruir las defensas del ordenador, permitiendo que el netrunner entre.

PASTELAZO: un programa muy popular entre los netrunner asociados a la banda de los Paqasos. Dispone de las funciones Compilador y Duplicador y de las opciones memoria, reconocimiento, Pseudo-intelecto, movimiento e ICONO simple, una FUE 7 y transporta Línea Mortal Venenosa, Asesino VI y Murphy. Una vez introducido en un sistema, Pastelazo busca un pequeño programa para absorberlo y espera, llevando a cabo todas las funciones del programa y vigilando el sistema hasta que encuentre un programa con mejor acceso. Entonces ataca, destruye y absorbe el nuevo programa y se ocupa de llevar a cabo sus funciones. Cuando alcanza el punto de máximo acceso, activa los programas Murphy y Asesino. Si se intenta arreglar el problema del sistema, utiliza Línea Mortal Venenosa para destruir el equipo que intenta acceder, mientras muestra una breve secuencia de animación de un pastel de crema golpeando la a un programador con cara de idiota y estallando con un hongo nuclear.

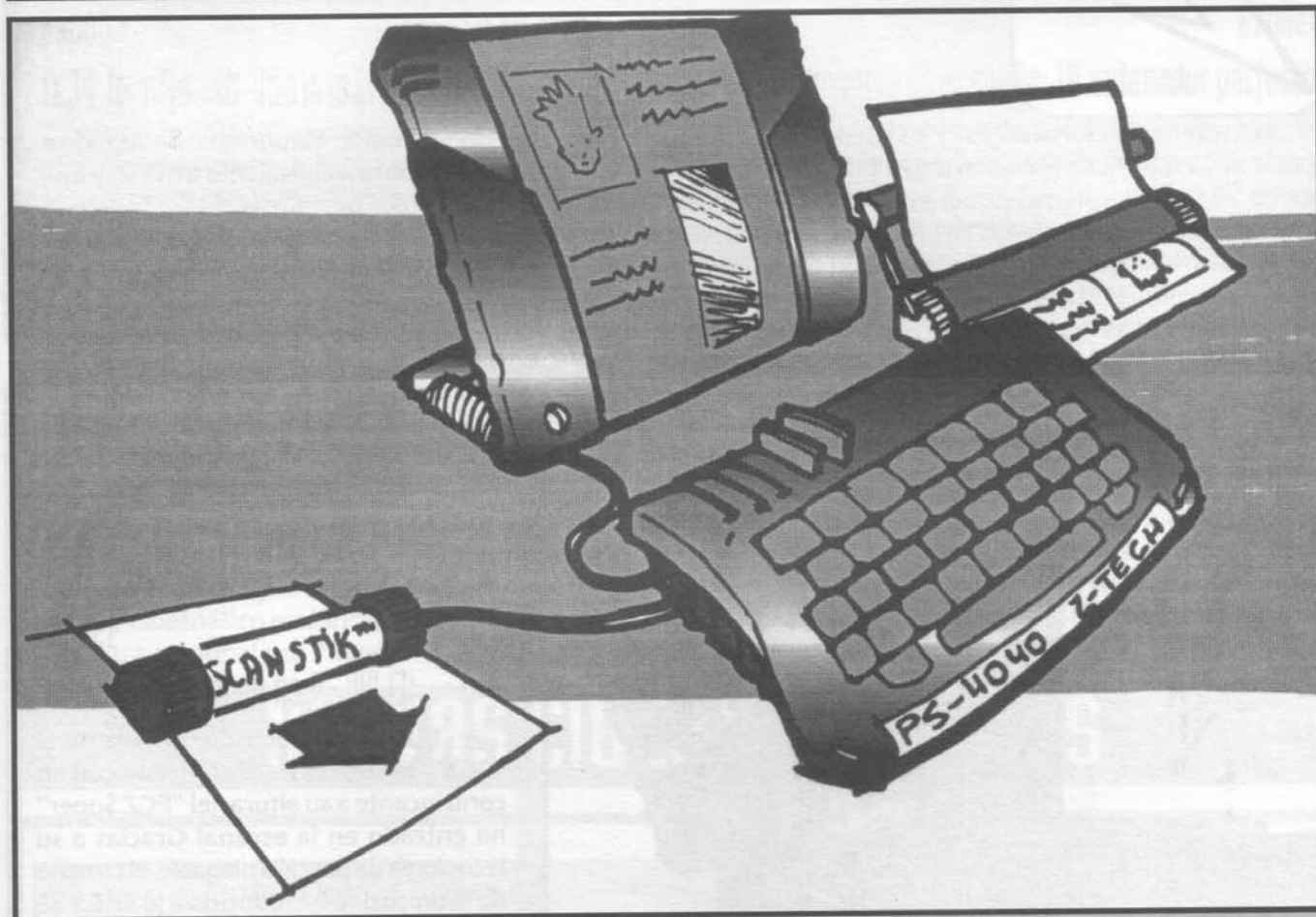
Como Localizar un Daemon

No es una tarea sencilla. Por definición un daemon se disfraza como otro programa. Un daemon que no esté camuflado es detectado a un parsec por cualquier programa defensivo o sysop.

Encontrar un daemon disfrazado es difícil. Si se limita a imitar a otro programa, y el programa imitado no ha sido eliminado, entonces puede ser descubierto como un programa que sobra. Si ha tomado la identidad de otro programa, un sysop puede comprobar el tamaño de los programas. Si uno es mucho mayor de lo que debería, es probable que sea un daemon. El proceso lleva un segundo por cada UM de programas comprobado. ¿Cuántas UM hay? Un sysop también puede examinar las operaciones de un programa para comparar su utilización con su tamaño. Si hay alguna discrepancia, puede haber un daemon. Esta comprobación requiere como mínimo un *minuto* por UM de programas. Además, un sysop puede revisar a que sectores accede un programa al funcionar, y compararlo con los parámetros del programa. Los programas que se comportan de manera extraña deben investigarse. Lo cual requiere dos o tres minutos por cada UM. Por último, un sysop desesperado puede mirar cada programa en archivo y explorar sus códigos buscando subrutinas extrañas. Así es seguro que se descubrirán todos los daemons y programas falsos en el sistema, pero como lleva de 15 minutos a una hora por UM examinada se trata de un proceso largo y se utiliza sólo como último recurso.



NUEVOS ORDENADORES PERSONALES



Terminal Portátil PS-4040 de ZETATECH

1000ed

¡La potencia de una mainframe en portátil!

Zetatech entra en el mercado de las mainframes con su nueva CPU/terminal de trabajo portátil, el PS-4040. Gracias a la utilización del chip 90690 de Zetatech (una ligera mejora sobre el procesador 90689; tratarlo como INT 3) como central de procesos para la unidad, el ordenador dispone de un bando de memoria de 30 UM, un lector de chips con 10 ranuras, un conector cibernético y otro convencional, una impresora del tamaño de una carta, un escáner óptico, un teclado, un estéreo completo, un monitor de vídeo de una pulgada cuadrada, una toma de corriente externa y cuatro horas de batería en un maletín a prueba de balas y golpes (se puede considerar que dispone de CP 12 y PDE 4), todo ello sólo pesa alrededor de 3 kilos. La terminal portátil dispone de tres puertos de expansión para añadidos posteriores y otro más diseñado para aceptar un módem. Aunque la terminal portátil es una máquina manual, también ha sido diseñada para ser cibercontrolable, y es sencillo realizar la mejora (300ed). Una nota para netrunners: la arquitectura del PS-4040 ha sido diseñado para apoyar el netrunning con fortalezas de datos (netrunning conectando un cibermodem a través del ordenador) con todos los cibermodems de Zetatech.



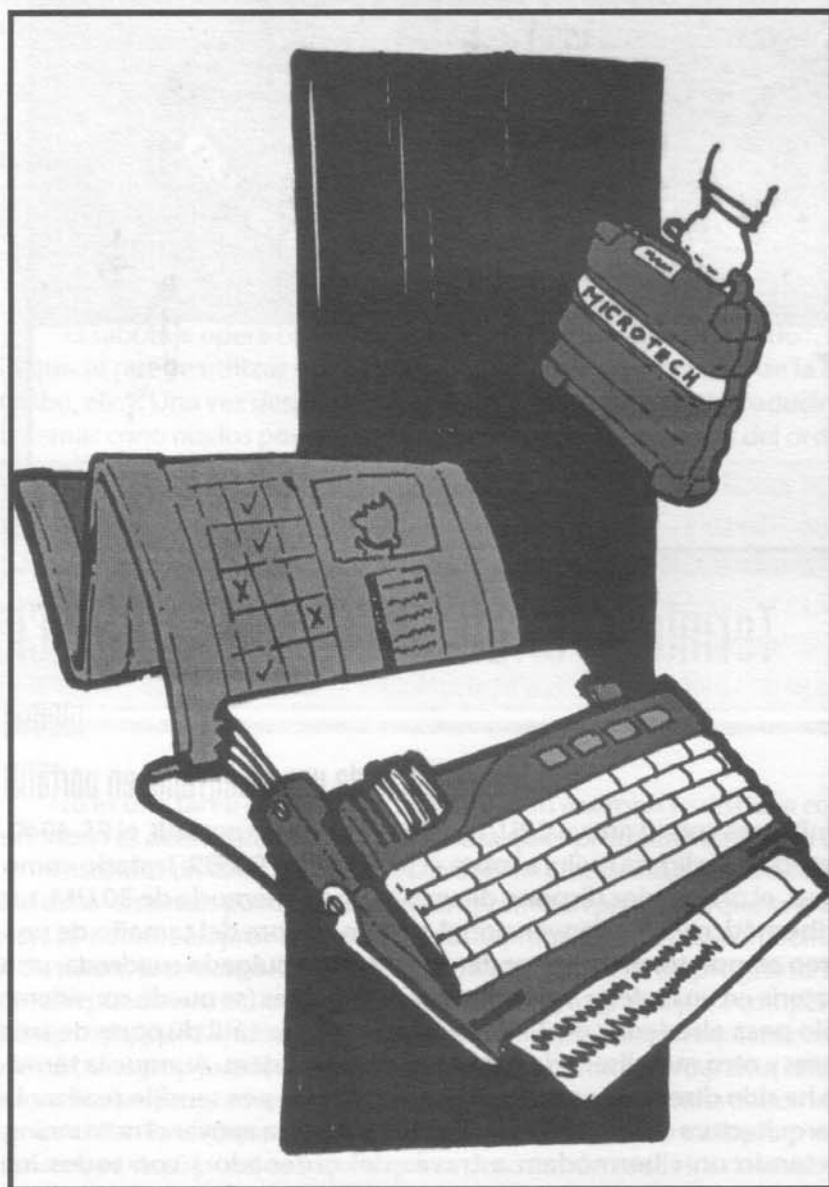


APD+ de ZETATECH

680ed

¡Zetatech desafía al PCX!

El Asistente Personal Digital Plus cuenta con la potencia y opciones que el mundo corporativo ha llegado a esperar de Zetatech. En el núcleo del APD Plus está un ZetaSX CPU multitarea (con un equivalente a INT 2) y una base de 20 UM. Simplemente conectando el APD Plus a una conexión telefónica permite que este funcione como un teléfono celular/FAX. La pantalla es sensible al tacto y una estilográfica pone todo su poder al alcance de los dedos. Una grabadora digital con un chip de transcripción permite el dictado sin utilizar las manos y un cierre con reconocimiento de voz asegura que los documentos estén a salvo. El APD Plus funciona con corriente doméstica o gracias a sus baterías recargables de seis horas de duración. Pesa 1,1 kg.



Microtech

ARTIFICIAL INTELLIGENCE +

"PCZ Super" Portátil

1500ed

¡El IHL-4 en un microordenador!

Bueno, no del todo, ¡pero casi! El "PCX" de EBM se ha encontrado con un contrincante a su altura: ¡el "PCZ Super" ha entrado en la escena! Gracias a su tecnología de pantalla plegable, el tamaño de la unidad se ha reducido a ¡6 x 30 x 30 cm! Operando con el nuevo procesador 90688 (INT 2), el PCZ Super es capaz de procesar tres programas simultáneamente (con un -2 al nivel de habilidad efectiva si se hacen funcionar más de dos programas simultáneamente). Dispone de 30 UM, cinco ranuras para chips, un escáner, una grabadora/reproductora audiovisual, una impresora tamaño libreta de notas, un teclado sensible al tacto y una pantalla elástica que mide 20 x 30 cm ¡o se despliega hasta ser de 60 x 60 cm! Se incluye un cable para conectarlo a una fuente de energía externa, junto con una fuente interna de 150 minutos de duración. Y lo mejor de todo es que el PCZ Super es cibercompatible, ¡ya ha sido diseñado para aceptar control cibernético! Además dispone de espacio para una opción adicional.

Ordenador Personal "HandBox" de WYZARD ELECTRONICS

6700ed

El HandBox es una máquina de ensueño: TU ordenador perfecto.

Hecha un vistazo a este estuche oval de plástico gris oscuro que puedes esconder tan fácilmente entre tus manos e intenta imaginar lo que puedes hacer con él. ¿Quieres una pista? Se trata de uno de los microordenadores más avanzados jamás construidos.

Si, se trata del nuevo HandBox de Wyzard, un diseño revolucionario de miniordenador portátil. Ábrelo y descubrirás su simplicidad: un pequeño holoprojector, tres ranuras para cartuchos de datos, dos conectores de fibra óptica para periféricos, y un interface vocal!

Ahora ponlo en marcha: la holopantalla de 30 x 30 cm aparece sobre el Box, mostrando imágenes en miles de colores. Simplemente introduciendo un cartucho de UM en una de las ranuras está listo para trabajar. El HandBox responde a tu voz, pero si quieres trabajar en secreto, puedes conectarlo a un teclado de bolsillo plegable fabricado por EBM. ¿Quieres más? Olvídate de darle órdenes en voz alta o de teclear; el HandBox puede conectarse directamente a tu cerebro mediante electrodos o un conector de interface normal. Sólo piensa y el ordenador hará el trabajo.

A medio camino entre un microordenador manual (como el Libro-E de Zetatech) y un miniordenador portátil (como el PCX de EBM), el HandBox dispone de una CPU de INT 1; un disco duro de quita y pon (140ed) le otorga +1 a la INT y la velocidad de proceso. Hay disponibles cartuchos de 1 UM a 100ed cada uno. El control por voz y cibernético está incluido en el precio. Así como la holopantalla de alta resolución. El teclado plegable es un extra opcional por 150ed.

NUEVAS CIBERTERMINALES

VELOCIDAD: +1

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +2

OPCIONES: Ninguna

PNI 210 de EBM

1000ed

El Interface personal 210 de EBM es una terminal común y fiable: del tipo con la que empiezan sus carreras casi todos los netrunners, incluso los mejores. La marca EBM es una garantía de fiabilidad y su elegante estuche, cuyo color puedes elegir (negro, cromado, escarlata o azul metalizado), le hace saber al mundo que estás listo para hacerle frente. ('elegante estilo' = una caja con bordes redondeados. ¿Que esperabas por 1000ed, tronco?)

VELOCIDAD: +1

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +3

OPCIONES: Teclado, videomonitor de 2 x 1 pulgadas, lector de chips

Parraline 5700 de Zetatech

2100ed

Con la forma de un sencillo hemisferio de cromo, el Parraline 5700 es la terminal del netrunner principiante que no necesita presumir. Este terminal ofrece las prestaciones que se esperan de Zetatech en un equipo que no pierde el tiempo con lucecitas centelleantes. Es la terminal de la gente que sabe que tiene clase, sin que importe lo que los demás digan.

Notas para el juego: *si, un sencillo hemisferio de cromo, pero rodeado de un lío de cables que lo conectan al netrunner, al teclado, al videomonitor y al lector de chips. ¿Estilo? Una mierda.*

VELOCIDAD: +1 MEMORIA: 10 UM MUROS DE DATOS: +3
OPCIONES: Totalmente portátil, celular

Torre de Raven Microcyb

4000ed

Para un netrunner que esté comenzando, pero que necesite moverse mucho, la Torre de Raven Microcyb resulta idóneo. Totalmente portátil y celular, puedes llevarlo a donde sea y la red estará sólo a un pensamiento de distancia. Y con el estilo de Raven, puedes llevártela a *cualquier* parte. Sus contornos elegantemente curvilíneos, que destacan más gracias a su sencillo acabado en cromo y negro, encajará en cualquier ambiente, no importa cuán sofisticado sea. Con la Torre estás listo siempre para moverte... hacia la cumbre.

Oferta especial: cualquier Torre devuelta sin daños a un vendedor autorizado de Raven Microcyb vale por 4000ed para la adquisición de otra terminal de Raven.

Notas para el juego: la Torre tiene forma ovalada, 20 cm de longitud por 10 cm de anchura. Un lado es plano y el otro se extiende de forma aerodinámica hasta los 7 cm de altura. La oferta especial es auténtica, pero los vendedores no aceptan terminales que hayan sido modificadas para no identificar a su usuario ante Internet. Como todos los netrunner jugadores las modifican (por buenas razones), la oferta no les sirve para nada.

VELOCIDAD: -1 MEMORIA: 15 UM
MUROS DE DATOS: +10 OPCIONES: Celular

Masterdeck Lang Conpro-II

5000ed

¡El Auténtico Cibermodem de Control de Combate!

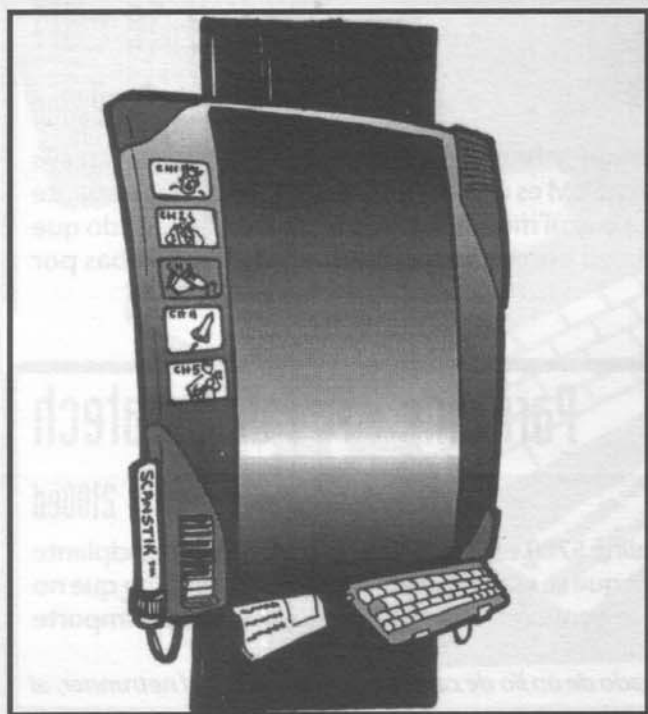
Del tamaño de una cesta de comida y diseñado especialmente para funciones de Control Remoto, el Conpro-II sólo es velocidad -1 para hacer netrunning, pero gana un +1 para cualquier intento de Control Remoto debido a su excepcional sistema de modulación de señales y su procesador especialmente diseñado. Es capaz de operar celularmente, pero también dispone de un cable para conectarse a la Red; cuando se conecta directamente al sistema físico que va a ser controlado, la bonificación a la función de Control Remoto sube a +2.

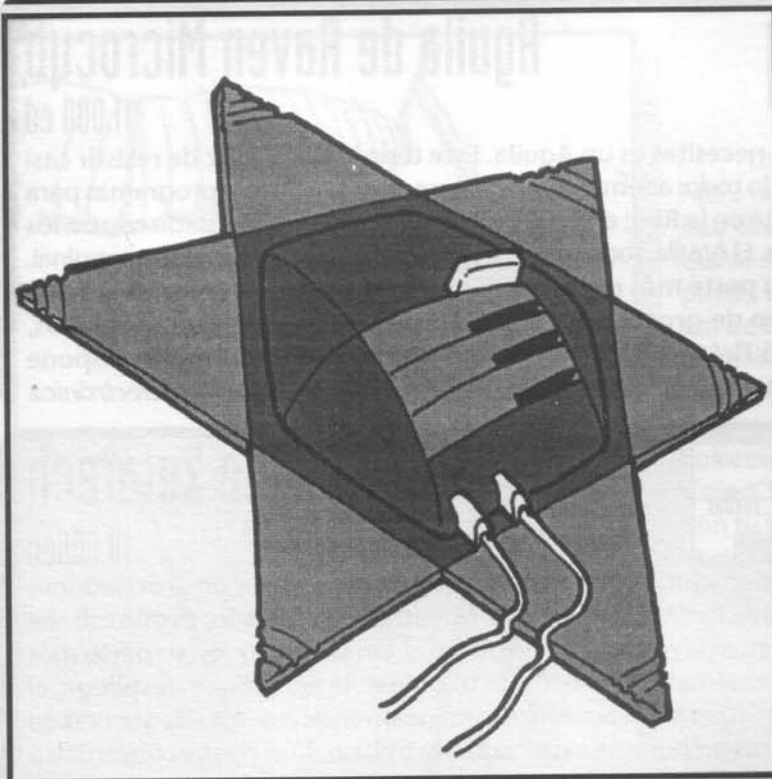
Parraline 5800 de Zetatech

6500ed

El Parraline 5800 es el terminal que querrás mostrarle a tus amigos. El gran videomonitor, en su estuche (hay una amplia gama de colores y acabados), destaca elegantemente en cualquier habitación. El videomonitor puede programarse para mostrar vistas de la Red (el terminal es capaz de moverse de manera independiente por la Red por zonas abiertas) o imágenes de un chip. Durante su utilización, si está activado, mostrará tus progresos. Además, la potencia del terminal asegura que no tienes de que avergonzarte nunca de ante tus colegas. ¡Asciende en los negocios o el escalafón social demostrando a los demás que eres el mejor!

VELOCIDAD: +3 MEMORIA: 15 UM
MUROS DE DATOS: +6 OPCIONES: Teclado, videomonitor de 4 x 4 pulgadas, lector de chips, cajavoz, impresora.





PNI 412 de EBM

4200ed

El PNI 412 es el terminal que necesitan los que deben llevar a cabo negocios serios en la Red y que desean seguridad. El terminal permanece cerrado hasta que pongas tu pulgar sobre su cierre. Una vez lo hagas, los laterales se despliegan y puedes conectarte, alzar el videomonitor e imprimir copias de los archivos. El diseño en prisma hexagonal parece elegante incluso cuando no lo estás utilizando. Se puede adquirir en cromo, negro, blanco o, por una pequeña suma adicional (400ed), con diseños móviles abstractos en los paneles externos. Este ciberterminal es una obra de arte por sí mismo. Notas para el juego: *una tirada difícil de Seguridad electrónica abrirá la cerradura sin usar el pulgar.*

VELOCIDAD: +2

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +4

OPCIONES: Teclado, videomonitor de 2 x 2 pulgadas, lector de chips, impresora.

VELOCIDAD: -1

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +2

OPCIONES: Teclado, videomonitor y conectores de viejos interface de RV "Gafas&Guantes." NOTA: esp. originales; hay muchas variaciones.

Explorer One de Omnibus Cyberspace

25000ed originalmente [1300ed usado]

Este modelo ahora se puede encontrar expuesto en el Smithsonian como el primer terminal estacionario verdaderamente interactivo (y comercialmente viable). Se construyeron docenas de miles de estos juguetitos y se distribuyeron por todo el mundo entre el 2002 y el 2007. Hoy en día existen versiones mejoradas y modificadas de este aparato por todo el mundo. Había muy pocos técnicos que aceptaran los conectores de interface antes del 2006, así que este tipo de terminales eran lo más avanzado que existía. El modelo ganó su mote "Modelo T" en el 2008, cuando los primeros ciberterminales portátiles llegaron al mercado global. Las versiones posteriores puestas a la venta entre el 2006 y el 2007 incluían interfaces de electrodos, pero el terminal seguía sin poder moverse.

VELOCIDAD: +0

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +3

OPCIONES: Ninguna

PCT Danzig

500ed

El ciberterminal Danzig de Poland CyberTechnology es un ejemplo típico de un terminal de diseño casero fabricado en la Nueva Europa Central. La cubierta de plástico suele estar descolorida en algunas zonas y su forma será una mala copia de algún equipo que era popular hace un par de años. La circuitería y la electrónica es obsoleta y poco fiables. Sin embargo, el Danzig y sus competidores son baratos. 500ed es el precio nuevo, y cualquiera que sepa moverse un poco por la calle puede conseguir un descuento.

Notas para el juego: *si se saca un 1 en la Red, tira de nuevo. Si sale entre 4 y 8 el terminal se estrella, sacándote de la Red. Si sale 2 o 3, el terminal se estrella definitivamente y no puede ser reparado. Si sale un 1, el terminal se estrella y sobrecarga el sistema nervioso del netrunner, causándole 1D6 puntos de daño. Si el terminal es movido físicamente, tira 2D10 a menos que el jugador especifique que está tomando precauciones especiales. Si salen dos unos, el terminal recibe un golpe en un punto débil y se hace trizas. Si se está moviendo rápidamente, ocurre si en alguno de los dados sale un uno. Pero son baratos, eso sí.*

VELOCIDAD: +3 MEMORIA: 20 UM MUROS DE DATOS: +5
OPCIONES: Totalmente portátil, celular.

Aguila de Raven Microcyb

11.000 ed

Cuando necesitas ser duro en la Red, lo que necesitas es un Águila. Este terminal es capaz de resistir casi cualquier cosa que la Red lance contra él y aguantarlo todo; además puede transportar suficientes programas para devolver cualquier golpe. Pero no sólo es resistente en la Red; en el mundo de la carne está blindado contra los golpes y puede incluso usarse para repeler agresiones. El Águila: toda la fuerza que puedes pedirle a una ciberterminal.

El Águila mide 30 cm de largo y 20 cm en su parte más ancha, con un asa situada en el centro para que puedas agarrarlo bien. El cuerpo, que tiene 5 cm de grosor en su centro, cuenta con cuchillas a los lados, capaces de causar 1D6+3 puntos de daño (usando *Pelea*). Está blindado con CP 20 y 20 PDE. También dispone con una cerradura de huella de pulgar, que puede forzarse con una tirada Muy Difícil (25) de *Seguridad electrónica*.

VELOCIDAD: +1 MEMORIA: 10 UM MUROS DE DATOS: +8
OPCIONES: Teclado, videomonitor de 4 x 4 pulgadas, lector de chips, escáner, voxbox, impresora, ordenador incorporado, sistema de seguridad de huella de pulgar.

Virocana de Zetatech

10.000ed

Cuando necesitas una ciberterminal y un ordenador, pero no deseas que una terminal y un ordenador te dejen sin espacio de trabajo, el Virocana de Zetatech te da lo que querías. Mientras está cerrado, es una esbelta cuña de cromo, un adorno para cualquier ambiente (un cuadrado de 60 cm, 1 cm de grosor en su parte más delgada y 30 cm en la más gruesa). Cuando la abres usando la huella de tu pulgar, la pantalla se despliega, el teclado y la impresora aparecen y el Virocana está listo para la acción instantáneamente. Además de ser uno de los mejores ciberterminales del mercado, también es un potente ordenador de trabajo. Con control cibernético completo, el Virocana puede hacer todo lo que quieras.

Notas para el juego: las funciones de ordenador del Virocana son equivalentes a las del IIKL-4 (CB2, pág. 15). Sin embargo, dichas funciones no afectan su capacidad de hacer incursiones en la red, aunque el ordenador podría programarse para analizar los datos reunidos durante el netrun antes de salir de la Red (a discreción del Árbitro). La cerradura de huella de pulgar requiere una tirada Difícil de *Seguridad electrónica* si se quiere forzarla.

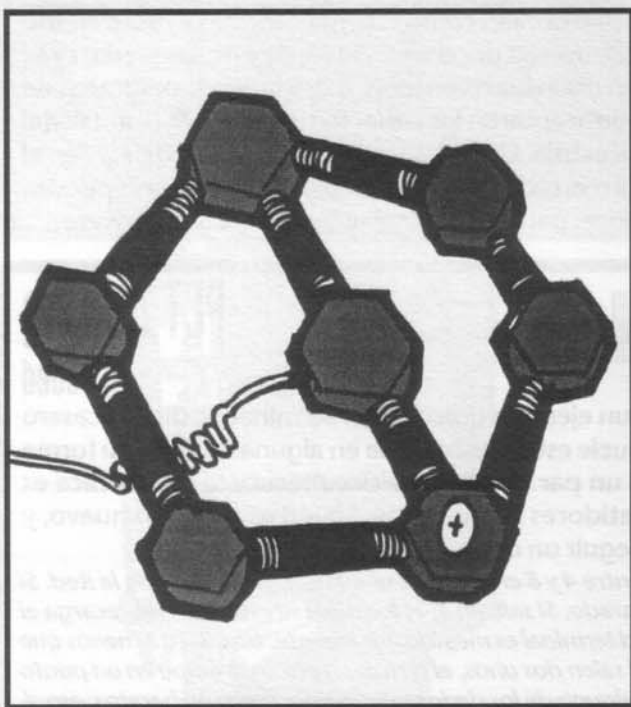
Cernícalo de Raven Microcyb

9000ed

Como el ave del mismo nombre, el Cernícalo es rápido y ligero y triunfa gracias a la velocidad y no a la fuerza bruta. Para un netrunner que necesita moverse rápido, no tiene competencia. El Cernícalo es totalmente portátil y celular, así que no frenará la carne al acelerar tu ICONO. Lo que es más, está protegido con una cerradura de huella de pulgar, así que nadie más que tu será capaz de utilizarlo.

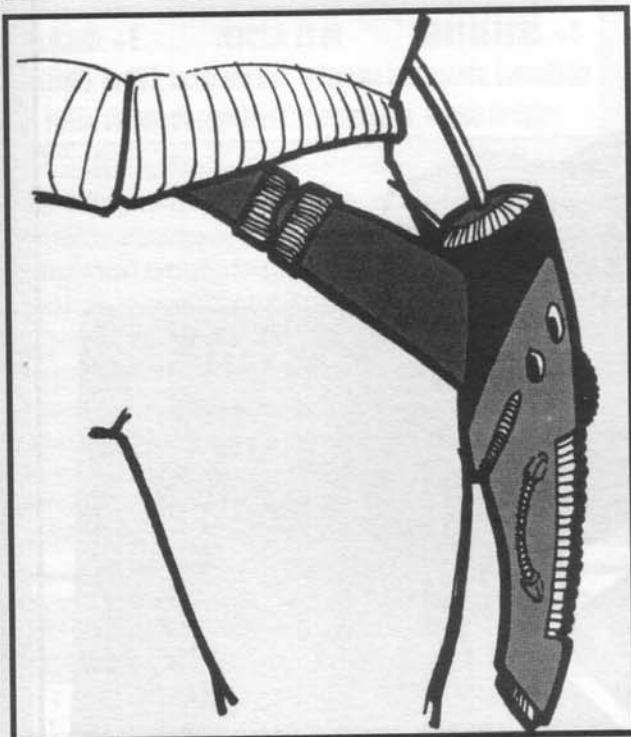
Físicamente el Cernícalo está compuesto de siete hexágonos, cada uno de 3 cm de lado y uno de espesor unidos entre sí por tubos de cromo de un centímetro de radio y 10 de largo de manera que forman un hexágono mayor, con seis más pequeños en sus vértices y otro en el centro. Los conectores de interface se encuentran en el hexágono central, y la cerradura de pulgar (*Muy Difícil* (25) de forzar) está en uno de los exteriores.

VELOCIDAD: +4 MEMORIA: 10 UM MUROS DE DATOS: +4
OPCIONES: Totalmente portátil, celular, seguridad de huella de pulgar.



PNI 724 π de EBM

10.000ed



Los negocios pueden llevarte a cualquier parte, incluso fuera de la Tierra, y no querrás dejarte tu conexión con la Red detrás. El PNI 724 π está diseñado para un netrunner que se mueva mucho, siendo totalmente portátil para que pueda seguirte allí a donde vayas. La grácil parábola (30 cm de longitud, 14 cm de anchura en su parte superior cuadrada, 3 cm de grosor) incluye su propio cinturón, colgando al lado de tu pierna. Se puede adquirir en cromo para que parezca una espada, o en una amplia gama de colores. Por un pequeño extra (200ed) la funda puede ser ColorChange™, lo que asegura que el terminal encajará con tu traje. Y para mayor seguridad, el terminal cuenta con cerradura de palma, así nadie salvo tu puede utilizarlo. Notas para el juego: *la cerradura de palma enciende y apaga la terminal, así que es posible dejar la terminal encendida por error. La cerradura es muy difícil (25+) de forzar.*

VELOCIDAD: +4

MEMORIA: 20 UM

MUROS DE DATOS: +7

OPCIONES: Totalmente portátil, lector de chips.

VELOCIDAD: +2

MEMORIA: 15 UM

MUROS DE DATOS: +5

OPCIONES: Totalmente portátil, celular.

Terminales Joya

Los Terminales Joya son fabricados por encargo por Fabergé de Suiza. El cliente colabora con los diseñadores de la joyería que se incorpora a la terminal. Los brazaletes son los más populares, porque es posible conectarlos directamente a los conectores de muñeca, pero se han construido petos, medallones e incluso pendientes. Los terminales son muy pequeños, pero funcionan normalmente. El precio no depende del terminal, porque su valor es insignificante comparado con el de las gemas y el oro que se le añaden. Los Terminales Joya valen, como mínimo, medio millón de Euros, porque ese es el encargo más pequeño que acepta Fabergé. Sólo se han construido cuatro hasta ahora, con un precio medio de 2,7 millones de Euros. Ninguno de esos terminales ha fallado hasta ahora, lo cual es muy conveniente, puesto que sería virtualmente imposible repararlos.

VELOCIDAD: +1

MEMORIA: 10 UM

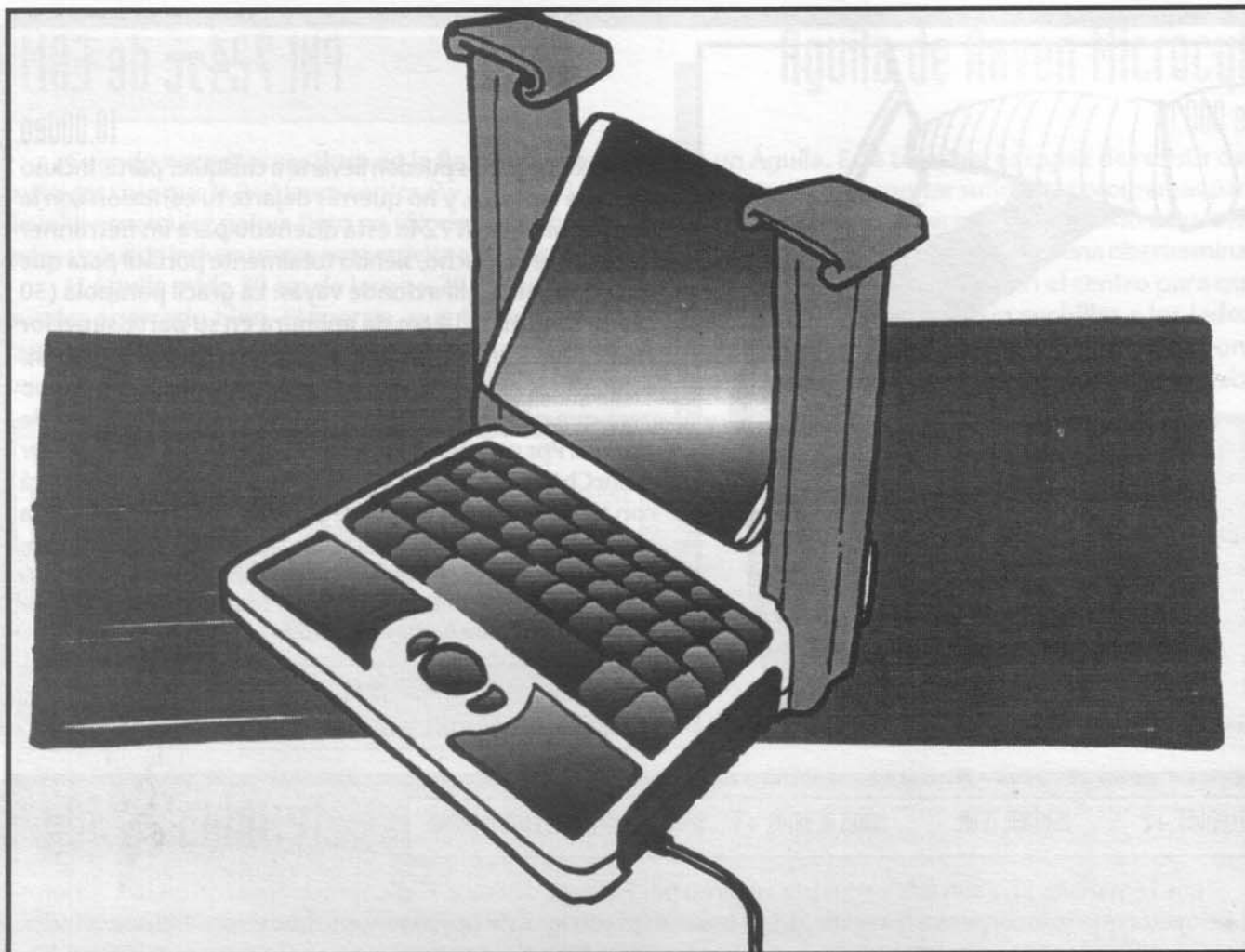
MUROS DE DATOS: +4

OPCIONES: Totalmente portátil, celular, y leer a continuación.

Lechuza de Raven Microcyb

25.000ed

Última novedad de Raven Microcybernetics, se ha construido el equipo de sigilo definitivo para la Red: la Lechuza. Mientras estés en la Red eres invisible. Y lo que no puede ser visto, no puede ser atacado. Ya no es necesario ocupar espacio con programas de sigilo, la Lechuza lo hace por ti. Y el terminal es sigiloso incluso fuera de la Red: una funda camaleón inteligente (funciona como el Sistema Espejismo, *Chromebook 2*, pág. 28) asegura que sea virtualmente invisible. Pero, para que no lo pierdas, lo vendemos con un busca codificado. Notas para el juego: *mientras se utilice la Lechuza, el netrunner se encuentra protegido con un programa de invisibilidad de FUE 3. "Te Veo" funciona como es normal, pero los sistemas de sigilo no pueden ser destruidos por programas antiprogramas porque son intrínsecos a la terminal. Sólo un ataque antisistema exitoso puede destruir la protección. La funda camaleónica significa que ver el terminal requiere una tirada Muy Difícil (25+) de Advertir. Sin embargo, la codificación del busca no es muy buena: una tirada Moderada (15) de tecnología permitiría a un técnico duplicarlo. Incorporar mejoras de algún tipo a la terminal es difícil, son necesarias al menos dos tiradas Muy Difíciles (25+) de Diseño de ciberterminales y bastante tiempo.*



Cacciaguida de Dantech

7000ed

Dantech es una compañía italiana que se especializa en tecnología con énfasis en el estilo sobre la sustancia a un grado aún mayor de lo que es normal en el 2020. El Cacciaguida es un ejemplo perfecto de esta tendencia. El terminal tiene 60 cm de ancho, 45 cm de largo y 6 cm de grosor. El videomonitor se alza desde la parte de atrás del cuerpo principal del terminal. El terminal está acabado en mármol, con el videomonitor enmarcado entre columnas corintias, un frontón clásico y un friso en relieve situado alrededor del borde del cuerpo principal del terminal. La superficie es un mosaico, que muestra una escena de la Red en versión clásica. El puerto del conector está en el mosaico.

En la Red es incluso más evidente que el estilo lo es todo. Todo lo que toca el netrunner toma un aspecto clásico y el cambio es visible para cualquiera que lo vea, aunque sólo dura en tanto el netrunner esté presente. Además, el netrunner no parece hacer nada, los esclavos se apresuran para activar los programas y buscar los archivos. Todo el espectáculo es una ilusión creada por la terminal y a un coste muy alto. El terminal tiene una velocidad natural de -1, apenas llega a ser utilizable porque incorpora un acelerador en su diseño. Además, 10 UM de la memoria están permanentemente e irrevocablemente dedicados al software que crea esos efectos especiales.

VELOCIDAD: +0

MEMORIA: 10 UM

MUROS DE DATOS: +5

OPCIONES: Videomonitor de 1 x 2 pulgadas, lector de chips, voxbox

VELOCIDAD: +2 MEMORIA: 25 UM MUROS DE DATOS: +5
 OPCIONES: Portátil, lector de chips, ordenador incorporado, conmutador de visión, sistema de seguridad Cierreinteligente, escudo de datos.

Programador de Asalto Azteca 600

Precio de excedentes: 8.200ed

Año 2016: la Tercera Guerra Corporativa. Cuando los programas negros volaban, ¡este era el terminal que los lanzaba! La primera elección de los comandos del ciberespacio de todo el mundo, el Azteca 600, también resultará satisfactorio para ti. Con su procesador integral, sus sistemas de percepción variables, la completa inmunidad a las microondas y los IEM y un sistema de seguridad de clave neuronal directa, era, sin duda, el mejor cibermodem de combate de su día. Sus cables terminan en conectores universales para poder conectarse con casi cualquier puerto, terminal o equipo, y su funda de kevlar anti-impacto le hace inmune al fuego de armas ligeras. Una cinta de nylon para llevarlo al hombro y su contorno con mango en forma de culata hacen que la unidad sea muy práctica — ¡ciertamente no es una terminal para la actual generación de niños víctimas de la moda! —. ¿Para que perder el tiempo maquillándote cuando puedes estar conectado? Notas para el juego: el coprocesador es un sistema Deckmate (Chrome 2, pág.. 24). El conmutador de visión se describe en Chrome 1 pág.. 9. El escudo de datos en Chrome 2, pág.. 17. Y el Cierreinteligente en Chrome 1, pág.. 8. Se puede ver este terminal en la página 69 de Cyberpunk.

VELOCIDAD: +0 MEMORIA: 10 UM MUROS DE DATOS: +8
 OPCIONES: Teclado, Videomonitor de 1 x 1.

Langs presenta "El Caballero Verde"

10.000ed

El Caballero Verde es otro producto británico que sólo es comercial de manera limitada, pese a ser un milagro de la ingeniería. Mientras lo usa, el netrunner es inmune a los efectos de *Aturdimiento*, *Rayo Infernal*, *Espada* e *Inciendiario*, porque el terminal corta automáticamente la conexión si se ve atacado por esos programas. La circuitería necesaria ralentiza la velocidad de operación enormemente, así que se han añadido un montón de aceleradores para hacer práctico el terminal. Si fuera eso lo único que hiciera, ya sería mucho. Sin embargo, el terminal también dispone de un sistema de vigilancia que detecta software Antisistema. Si la terminal es atacada con éxito, corta la conexión. Lo que significa que, sin que importe el tipo de ataque, el netrunner puede volver a conectarse en cuanto lo desee, aunque el netrun tiene que empezar otra vez.

Notas para el juego: todo el daño y los efectos de los programas Antipersonales mencionados se evita, así como los efectos de todos los programas Antisistema en la lista básica de Cyberpunk 2020. Sin embargo, el netrunner es expulsado de la Red.

MEJORAS PARA ORDENADORES

Sistemas de defensa y utilidades

INTERRUPTOR DE POTENCIA 2020 (50ED): Se trata de un mecanismo del tamaño de un libro que funciona como controlador de potencia y cortacircuitos. Si una sobrecarga irrumpe a través del cable de corriente del ordenador o el salida de señal, el interruptor corta el circuito (el 90% de las veces), apagando el ordenador o cibermodem. Las sobrecargas suelen ser provocadas por fuentes de energía poco fiables y por los programas *Aturdimiento*, *Rayo Infernal*, *Espada* e *Inciendiario*. El sistema protegerá al netrunner, pero también lo sacará de la Red.

INTERRUPTOR INTELIGENTE (250ED): Se trata de un controlador de potencia, transformador y batería en un único mecanismo, del tamaño de una lata de 1 galón (3,7 l.). Controla las corrientes de energía y compensa las sobrecargas y pérdidas de potencia; si hay exceso lo transfiere a la batería y si hay carencia lo compensa. Neutraliza los efectos de las fuentes de energía poco fiables y los programas señalados en el Interruptor de Potencia 2020, pero el netrunner está a -3 en sus tiradas de Netrunning durante los asaltos en los que funciona el Interruptor Inteligente debido al microsegundo de "hipo" que provoca el reajuste de corriente.



Opciones de Hardware

MEJORAS DEL PROCESADOR (200ED)

No, no puedes meter más potencia de proceso en una estación de trabajo o un portátil; la INT de los ordenadores se construye en bloques de 3 puntos. Lo que si se puede hacer es aumentar la velocidad de proceso. Cada mejora ocupa 1/4 de espacio para opciones y mejora la velocidad en +1, hasta un límite de +4. Aunque la velocidad rara vez es importante mientras se ejecutan procesos rutinarios, si se usa la unidad como una fortaleza de datos para netrunning, esta velocidad se añade a la velocidad de la terminal y se suele usar para compensar la penalización de velocidad habitual al usar el programa de Multitarea de un mainframe para entrar en la Red (*Guía de la Red*, pág.. 114).

CONTROLADOR DE HOLOVÍDEO (500ED)

Se trata de la última novedad en proyección de gráficos y permite a un ordenador programar y hacer funcionar proyectores de imágenes holográficas, como holopantallas y holotanques (*Chromebook 2*, pág.. 29). Ocupa 1/2 espacio para opciones.

Aparatos que Ocupan Espacios

Nota: El Miniordenador "PCX" de EBM (Chrome 2, g. 14) cuenta con un espacio para opciones. El Terminal IIKL-4 de Microtech (Chrome 2, pág.. 15) cuenta con 4 espacios de opciones para mejoras.

MÓDEMS

Consulta el *Chromebook 2*, página 17. Un módem suele ocupar un espacio de opciones.

MEJORAS DE MEMORIA (1000ED)

Añadir memoria adicional es una de las primeras cosas que se le hace a la mayor parte de los ordenadores personales. Cada placa de memoria añadida ocupa un espacio de opciones y añade 10 UM a la memoria del ordenador.

MÓDULOS DE MEMORIA EXTERNOS (750ED)

Los módulos de memoria son del tamaño de un paquete de cigarrillos y añaden 10 UM a la memoria del ordenador cuando se conectan a través de un puerto para periféricos.

PUERTO DE DATOS (100ED)

Un puerto de datos es otra conexión para recibir datos, añadir memoria externa y conectar periféricos. Cada puerto de datos ocupa 1/2 espacio para opciones.

LECTOR DE CHIPS (150ED)

Cada lector de chips permite al ordenador guardar 10 chips para lectura (o codificación). Un ordenador sólo puede acceder a un chip por cada punto de INT, igual que un humano... Cada lector de chips ocupa un espacio.

BANCO DE DATOS (500ED POR NIVEL)

Una base de datos ocupa 1/2 espacio de opciones por nivel. Sirven como bancos de datos puramente informativos para temas específicos, ofreciendo información completa del tema, en tanto el usuario sepa donde buscar la información. Cada base de datos se adquiere para aplicarse a un área específica de conocimientos (por ejemplo, una habilidad de *Experto*), a un nivel que va de +1 a +4. Para utilizar bien el banco de datos, el usuario debe realizar una tirada de la habilidad específica o de *Buscar libros* (el Árbitro decide la dificultad de la tirada basándose en lo raro que sea el dato que el personaje esté intentando encontrar). Si se tiene éxito, el dato deseado se encuentra (para propósito de utilización de la habilidad, se incrementa la habilidad del PJ en el nivel del banco de datos).



Mejoras Para Ciberterminal

Repetidor de Radio de Banda Estrecha

1500ed

Los ciberterminales están muy bien, pero incluso hoy en día sigue sin haber cobertura por todo el planeta, y un buen netrunner debe estar preparado para viajar a donde sea. Trittech ofrece esta sencilla mejora, válida para cualquier terminal, que te ofrece una alternativa. Si el terminal está fuera de cobertura, la unidad emite una señal de radio codificada y de banda estrecha a tu base de operaciones habitual, permitiéndote conectarte por esa vía. Ahora puedes iniciar netrums desde el desierto de Nevada o desde las Montañas Rocosas.

Notas para el juego: esta opción consta de dos mecanismos diferentes: el emisor en el terminal y el receptor en la base. El receptor tiene un alcance de 100 km., aunque son posibles modelos con más alcance si dispones de los contactos correctos, o eres capaz de construirlos tu mismo. Si el receptor sufre daños mientras estas haciendo netrunning, te ves expulsado de la Red. El sistema se puede programar para que pruebe la llamada celular y sólo se conecte al receptor si no hay cobertura. Cuando te conectas con este sistema hay una penalización de -2 a la iniciativa, y te ves expulsado de la Red si la señal es bloqueada.

Baterías

Sed/hora

Se trata de baterías adicionales de metal liquido de alta capacidad es suspensión para cibermódems portátiles; duran 1/4 parte del tiempo en ordenadores.

Diagnet™ de Zetatech

5000ed

El Diagnet de Zetatech te permite probar tu terminal y tus programas en un medio seguro. Se trata de un ordenador especializado que construye una Red y oponentes simulados, pero no emite realmente las señales que podrían dañarte a ti o a tu equipo. Además, como el equipo se instala en tu casa, no hay que pagar a Internet. Ahora puedes asegurarte que tus programas son perfectos antes de ejecutarlos en el mundo virtual real.

Notas para el juego: probar tus productos en esta "Red" te otorga un +1 a las habilidades de diseño aplicables. Zetatech vende chips suplementarios a 1000ed cada uno que amplían la Red simulada, y otras empresas se han metido en el mercado también. Incluso hay chips saboteados circulando, donde los programas defensivos te pueden matar de verdad.

Mando del Hombre Muerto

1000ed

Un invento de MinFac Co, creadores también del Auto Punchout. Pese a su nombre, lo más probable es que esta mejora para tu terminal proteja tu vida y no que te mate. Unos circuitos hábilmente diseñados hacen que debas enviar una señal mental constantemente para seguir conectado. Naturalmente, esto significa que puedes desconectarte dejando de enviar la señal. Como la mayor parte de los programas que te atrapan en la Red lo hacen impidiendo que envíes un mensaje a tu terminal para salir, el Mando del Hombre Muerto asegura que saldrás si no envías la señal. Note: MinFac recomienda que practiques con el Mando instalado antes de utilizarlo en un asunto serio.

Notas para el juego: cuando empiezas a viajar por la Red con el Mando instalado, sufres una penalización de -3 a todas las acciones. La penalización decrece en uno por cada seis horas que pasas en la Red con el Mando, ya que te acostumbras a la señal. Además de los usos que se anuncian, el Mando te da una oportunidad de salir de la Red antes de que te alcancen los programas antipersonales. Si logras tirar en 2D10 menos que tus REF, puedes desconectar al darte cuenta de que el programa te ha atacado con éxito, pero antes de ser alcanzado realmente.

EBM 99080 "SEUM"

300ed

Protege tus archivos con el Selector de Expansión de Unidades de Memoria. Una vez instalado, sus interruptores de microcircuitos pueden físicamente activar o desactivar las conexiones internas entre los sistemas del terminal y un número dado de unidades de memoria integradas. El número de UM que se pueden desconectar no se puede alterar y debe decidirse en el momento de la instalación del SEUM. Las UM desconectadas quedan totalmente aisladas de los demás sistemas y por lo tanto de la Red; estas UM quedan a salvo de los programas de ataque (salvo Incendiario, naturalmente). El estado de las UM puede alterarse con una orden mental de netrunner (lo que lleva una acción en Red), y su instalación puede ser hecha por un Técnico en pocas horas en 75ed (con una tirada Difícil de *Electrónica*).



Muros de Datos & Puertas de Códigos

1000/1500ed por nivel

Se trata de sistemas de protección, del tipo que emplean todos los ciberterminales y mainframes. Los Muros y Puertas para PC cuestan 1000ed por nivel; las Paredes para ciberterminales cuestan 1500ed por nivel; hasta un máximo de +10. Para ordenadores son más baratas debido a las limitaciones de espacio y los requisitos de miniaturización de los cibermodems. Cada programa de Muros o Puertas (independientemente del nivel) ocupa 1/2 opción de espacios.

Software

Conmutador de Visión 2.0

Clase: Utilidad

225ed

Fuerza: 10

UM: 0



Conmutador de Visión 2.0 es un controlador de Conmutador de Visión que se debe añadir al hardware de un cibermodem (no ocupa memoria y no cuenta como un programa operando). Modifica la actuación del Conmutador de Visión (Chrome 1, pág. 9). Un Conmutador normal proyecta la visión externa del netrunner a una "ventana" subjetiva de 2 x 2 m al panorama del ciberespacio, "congelando" las señal del netrunner. El sistema tiene la doble desventaja de hacer al netrunner vulnerable en la Red y limitando su vista del espacio real, recortando su visión periférica.

El Conmutador de Visión 2.0 resuelve el problema invirtiendo el panorama. Cuando se activa el Conmutador, el campo de visión se despeja, salvo por una pequeña "ventana" mostrando el espacio de la Red (el tamaño que se percibe varía entre 2 cm x 2 cm hasta el tamaño que se desee; el tamaño se modifica a voluntad). El sistema permite al netrunner interactuar con el mundo real con una dificultad mínima (un -2 a las tiradas de habilidad de *Advertir visuales*) e incluso continuar la incursión en ciberespacio sin "abandonar" el mundo real (-5 a la iniciativa en la Red mientras sigue en el mundo real. El Conmutador de Visión 2.0 carece de ICONO.

Señuelo

Clase: Protección/Utilidad

450ed

Fuerza: 1

UM: 2



¡Confusión Económica!

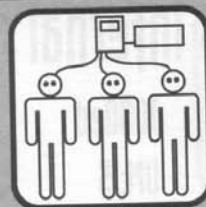
Señuelo es un programa sencillo que puede ser reconfigurado para duplicar casi cualquier programa en el mercado actual. Señuelo puede ser activado antes de que comience una incursión y levitará sobre el ICONO del usuario hasta que se configure. Una vez configurado (con una tirada Media de *Programar*), toma la forma de cualquier programa. Los Señuelos son utilizados por los netrunners para confundir a los Monitores (un Monitores debe tirar contra la FUE del Señuelo, pero recibe un +2 a su tirada), y por los sysops para hacer que sus Fortalezas de Datos parezcan mucho más temibles de lo que son. Los Señuelos pueden amenazar, pero, evidentemente, no pueden atacar. "Te Veo" y Realidad Virtual Oculta identificarán Señuelo como un programa disfrazado.

ICONO: Cuando se activa, Señuelo parece una pequeña pirámide giratoria de cromo que refleja el ICONO de cualquier programa que encuentre. Al configurarse, se transforma para cobrar el aspecto del programa duplicado.

Multinetter

Clase: Utilidad 2000ed

Fuerza: 10 UM: 20



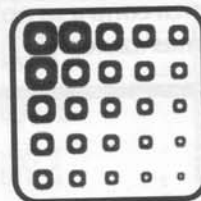
Multinetter es un programa diseñado exclusivamente para CPUs de mainframes (INT 3+). Lo que hace es permitir a más de un netrunner utilizar la misma mainframe para hacer netrunning a la vez (un netrunner por cada punto de INT). Cada netrunner que opera a través del mainframe sufre de un -1 a su iniciativa por cada otro netrunner en el ordenador simultáneamente. Estos netrunners pueden utilizar modems y puertos telefónicos diferentes, usando líneas diferentes, o pueden utilizar todos la misma línea, "arrastrando" sus señales por ella y minimizando el riesgo de que les descubran. Multinetter permite a los netrunner trabajar en equipo, penetrando en los sistemas por una única línea telefónica y actuar en concierto, en vez de operar como individuos aislados.

Multinetter no puede utilizarse en conjunción con Multitarea (*Guía de la Red*, pág. 144), porque la capacidad multiproceso de la CPU se utiliza en coordinar las señales de los netrunners. Si Multinetter se utiliza en la CPU central para conducir la señal de los netrunners que operan a través de sus propias CPUs, entonces cada netrunner puede utilizar Multitarea en su propia CPU para ejecutar múltiples programas. Si se opera así, cada netrunner sufre la penalización a la iniciativa debida a los múltiples programas ejecutados, así como las producida por la utilización de Multinetter por varios netrunners. Este programa carece de ICONO.

Cascada

Clase: Antisistema 900ed

Fuerza: 7 UM: 4



Este programa ataca la memoria de los cyberterminales y los ordenadores haciendo que el sistema borre 2D6 UM de memoria al azar cada turno, escribiendo encima de la memoria existente fragmentos de datos inútiles.

ICONO: una lluvia de vainas y cápsulas de brillantes colores aleatorios salpica el icono objetivo y son absorbidas.

π en la Cara

Clase: Antisistema 800ed

Fuerza: 5 UM: 4



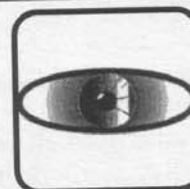
Se trata de un Krash mejorado. Si el programa realiza un ataque con éxito, la CPU se verá atrapada intentando calcular π . Lo cual paralizará la CPU durante 1D10+1 turnos de la Red.

ICONO: Un GRAN pastel de dibujos animados para lanzar.

Clarividencia ("Te Veo" 3.0)

Clase: Detección/Alarma 720ed

Fuerza: 4 UM: 4



Combina los efectos de "Te Veo" y Radar. Clarividencia detecta e identifica iconos invisibles a dos barrios virtuales y distingue entre Demonios, Antipersonales, Antisistemas, Antiprogramas y la serie Perro de programas.

ICONO: los ojos del icono del netrunner brillan en un tono azul llameante. (O aparecen un par de ojos azules brillantes en el icono si este no tenía ojos).



Lanzallamas Infernal

Clase: Antisistema 1000ed

Fuerza: 6 UM: 5



Un equipo de vándalo electrónico escrito por el infame WareWolf para operaciones antisistema, Lanzallamas Infernal no se limita a efectos temporales como los programas tipo Krash. Lanzallamas Infernal envía señales al sistema atacado que le hacen encenderse y apagarse cientos de veces por segundo, haciendo que la CPU del blanco se sobrecaliente y se autodestruya (una tirada antisistema similar a la de Línea Mortal, pero sólo afecta a una CPU cada vez). Un ataque con éxito significa que la CPU atacada debe ser reemplazada por completo, lo cual (como te puede explicar cualquier contable corporativo) puede llegar a costar hasta 10.000ed, según el sistema.

ICONO: Un enorme puño que arde con llamas azules fractales; se lanza contra su objetivo y lo agarra, envolviéndolo en llamas azules.

Matón

Clase: Demonio 10.440ed

Fuerza: 3 UM: 6



SUBROUTINAS:

Antiprogramas [daño 106 FUE], Antipersonal [106 de daño]

Al igual que su contrapartida en el mundo real, un Matón ha sido diseñado para llevar a cabo actos simples de violencia. Sólo tienes que indicarle lo que debe hacer y mandarle en una dirección. (Una elección de palabras cuidadosa es importante a la hora de dar las órdenes, porque no es muy listo). Sus estructuras de programa permiten al Matón esperar a su blanco si este no ha sido detectado aún. El Matón puede comunicarse mediante mensajes cortos pregrabados con su blanco, si el netrunner quiere. Incluyen efectos de sonido graciosos.

George

Clase: Evasión 300ed

Fuerza: 4 UM: 1



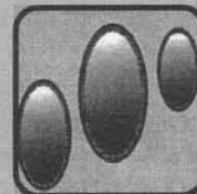
George sirve para derrotar los intentos de los sysops e IAs cuando intentan rastrear al netrunner presentándoles múltiples rutas de señales, confundiendo la función de rastreo. Añade la fuerza del programa al total de los valores de rastreo. (CP2020, pág. 145).

ICONO: una señal de dibujos animados con letreros que señalan en todas direcciones y dicen cosas como "se fue por allá", "por aquí", "por aquí no", etc.

Espejo Mágico

Clase: Evasión 250ed, más 20ed por nivel de FUE

Fuerza: 1-6 UM: 3



Lupa es un programa para contrarrestar Señuelo, Máscara Negra y otros programas que disfrazan su icono. Puede ser utilizado durante combates en la Red o puesto de vigilancia sobre un área dada en una fortaleza de datos. Se realizan tiradas normales antiprogramas; si tienen éxito, el netrunner o sysop recibe un aviso de que el icono objetivo está disfrazado de alguna manera. Se diferencia de "Te Veo", Clarividencia y Realidad Virtual Oculta en que los dos primeros detectan iconos invisibles y los otros dos ven los verdaderos iconos dentro de RV.

ICONO: una serie de espejos aparece delante del netrunner y pasan por delante, por encima y a través del icono objetivo. Si el icono estaba disfrazado, al pasar cada espejo a través suyo, la imagen del icono cambia parcialmente a la que tenía originalmente.

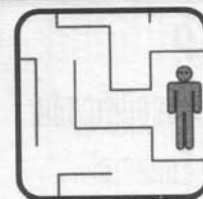
Deslumbrar

Clase: Antipersonal/Sistemware

14800ed

Fuerza: 5

UM: 14



Deslumbrar es mucho más que un simple programa: se trata de una RV completa, aunque pequeña. El programa ataca y si tiene éxito, toma el control de los circuitos del terminal del netrunner, alimentándolos con datos de una RV generada por el programa. Lo que significa para el netrunner es que este debe enfrentarse a una situación artificial generada por el programa, mientras que en la verdadera Red su posición permanece constante. La trampa hace que resulte muy sencillo para el sistema de rastreo del programa localizar la posición del netrunner en el mundo de la carne, lo que consigue automáticamente en tres asaltos de la Red. Si el netrunner se da cuenta de lo que está ocurriendo antes de que eso ocurra y utiliza Maestro de las Puertas o algo similar para borrar el programa de su sistema, no será rastreado. Si se desconecta por alguna razón tampoco será rastreado. Deslumbrar se programa específicamente para cada sistema, porque la localización virtual debe parecer parte del sistema en la que está actualmente el netrunner.

ICONO: Deslumbrar pertenece al mismo tipo de programas antipersonales que protegen sistemas que Psicodromo (*Chromebook 1*, pág. 91). Suele disfrazarse como un fragmento de la arquitectura del sistema (estación CLD, bloque de UM, Remoto), o un programa de defensa sencillo (Pit Bull, Asesino, etc.).

Perforadora

Fuerza: 8

UM: 4

Clase: Intrusión

800ed



Para aquellos que se encuentren en zonas apartadas del ciberespacio y si no les importa quien les escucha. La Perforadora es el programa de intrusión más poderoso que existe (4D6 contra la Fuerza de los Muros de Datos). Su ruido alerta automáticamente a los programas de defensas a 30 espacios y envía una señal a cualquier Netwatch que se esté a 50 espacios.

ICONO: perforadora a vapor a punto de explotar.

Martillo Pilón

Clase: Intrusión 600ed

Fuerza: 6

UM: 2



Martillo Pilón es una versión más ruidosa y más potente de Martillo, que descarga un pulso más fuerte de energía (3D6 de la Fuerza del Muro de Datos). Es aún más ruidoso y alertará a cualquier programa de defensa a 15 espacios.

ICONO: un Martillo Pilón blanco brillante.

Pistola de Bengalas

Fuerza: 2

UM: 2

Clase: Utilidad 300ed



Si te encuentras perdido en la Red, la Pistola de Bengalas te permitirá pedir ayuda. Con este programa puede enviarse un mensaje sencillo, como los datos de tus coordenadas en la Red y una breve descripción de tu problema. La Pistola enviará un mensaje de espectro ancho a un radio de 3 espacios cada 2D6 turnos. El mensaje puede estar codificado y después ser decodificado por otros netrunners con las claves de decodificación. Pero no pueden enviarse otros programas ni grandes cantidades de datos.

ICONO: una pistola con un cañón enorme.

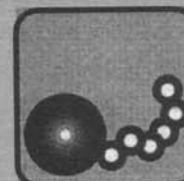
Bola y Cadena

Clase: Antipersonal

5000ed

Fuerza: 3

UM: 3



Este programa frena la capacidad de movimiento de un terminal a un sólo espacio por asalto durante 1D6+3 asaltos. Se trata de un administrador de recursos especializado que codifica las rutinas de acceso a la Red del objetivo para que toda la potencia del terminal se dedique a decodificar las señales de navegación de la Red. El programa puede ser derrotado con cualquier decodificador normal. Se debe tratar la Bola y Cadena como una Puerta de Códigos de FUE 4. Un fracaso a añade un asalto adicional a la duración del programa.

ICONO: la clásica bola con cadena de los presidiarios unida a alguna parte del icono del objetivo.



Dupré

Clase: Descodificador

900ed

Fuerza: Especial

UM: 4



Se trata de un programa de descodificación con sofisticadas rutinas de IA. Actúa sobre puertas de códigos y cerraduras de archivos de la misma manera que Sorteo, salvo que la primera vez que lo hace sólo tiene Fuerza 1. Sin embargo, aprende de sus éxitos, deduciendo el estilo de códigos utilizados por una persona u organización en particular. Eso significa es que su fuerza crece en uno por cada éxito conseguido contra un sistema en particular, hasta un máximo de 8. Aunque algunos sistemas pueden carecer de patrón, en cuyo caso no hay beneficios de experiencia. La fuerza incrementada se pierde si el programa se utiliza contra otro sistema (su memoria es limitada).

Este programa fue creado por el Dr. Fortesque, un Eurorunner con una gran reputación por hacer las cosas de manera limpia y eficiente, incluso si para ello se deben tomar riesgos adicionales. Nunca usaría Destripacódigos para pasar por una puerta de códigos, porque lo vería como tocos; este programa refleja su estilo.

ICONO: Dupré aparece como un hombre elegante de mediana edad con un traje de época victoriana. Habla con el archivo cerrado o la puerta y toma notas todo el rato. Cuando se abre, se queda mirando unos instantes, haciendo más anotaciones.

Bebe Llorón

Clase: Detección/Alarma

430ed

Fuerza: 4

UM: 4



Bebe Llorón es un programa defensivo. Se instala en la memoria, donde finge ser un archivo con algunos datos superficialmente interesantes. "Te Veo" u Ojo Agudo descubren su verdadera naturaleza y también lo hará una lectura seria. Si se copia en un sistema diferente (un ciberterminal, por ejemplo) comienza inmediatamente a emitir una señal de socorro, añadiendo 4 a la fuerza de cualquier programa que intente rastrear al netrunner. No se puede extraer del terminal sin realizar una tirada de INT + Interface contra la INT de las CPU + D10.

Parece ser que Bebe Llorón surgió de una instalación de netrunning de EBM. Sin embargo, como ha sido diseñado para ser copiado, se ha generalizado mucho su uso, y EBM niega saber nada del asunto.

ICONO: tras ser activado parece un bebé que se cuelga del cuello del netrunner llorando desconsoladamente.

Gemelo Malvado

Clase: Protección, Antiprograma 2700ed

Fuerza: 8

UM: 7



Otro diabólico programa creado por WareWolf, con una estructura similar a la de Cielo Negro. Se trata de un potente instrumento de diseñado para ofrecer capacidades ofensivas y defensivas a un netrunner. Gemelo Malvado puede arrancar primero como un programa de protección, grabando la señal del netrunner para que sea más difícil atacarle (con el mismo efecto que Escudo de Fuerza y Reflector). Desde este estado inmediatamente despliega su capacidad de contraataque, rastreando los ataques y golpeando las fortalezas de datos o terminales enemigas (con el mismo efecto que Krash). En términos de juego, todo esto significa que Gemelo Malvado puede: 1) defender al netrunner y después atacar al enemigo con +2 a la velocidad; 2) atacar un sistema enemigo y estar disponible para proteger al netrunner y a sus programas de ataque a +2 a la velocidad; 3) actuar como un programa de protección o como un programa de ataque sólo, pero sin bonificaciones a su iniciativa. Dispone de auto ReRezz.

ICONO: el icono del netrunner parece volar de un lado a otro describiendo grandes arcos, aunque el netrunner realmente no ha cambiado de posición. Una protección exitosa se simboliza aparentando que el enemigo ha sido esquivado por este señuelo, y un ataque con éxito se simboliza con la imagen del señuelo acelerando a una velocidad increíble y saltando para atacar el sistema enemigo.

Sombra

Clase: Detección/Alarma

540ed

Fuerza: 4

UM: 3



Sombra es un programa defensivo de alarma que funciona en equipo con otros programas de detección. Se acopla al netrunner con un ataque exitoso (contra los muros de datos del ciberterminal), y ha de ser eliminado con un Asesino (o algo similar). Mientras está acoplado, cualquier programa de evasión utilizado pierde tanta fuerza como le quede FUE a la Sombra. Si su fuerza es reducida a cero o menos, el programa es inútil.

ICONO: el icono del netrunner adquiere una larga sombra humanoide.

María Tifoidea

Clase: Antisistema

2400ed

Fuerza: 6

UM: 8



María Tifoidea es un programa engañoso. Aparenta ser y ataca como un Asesino II, y puede operar como tal. Sin embargo se trata sólo de una estratagema para atacar el terminal del netrunner y cuando el "Asesino" es atacado por el netrunner, siempre resulta "destruido". En realidad, el programa desaparece en la CPU del ciberterminal (con una tirada con éxito contra los muros de datos), donde funciona durante tres asaltos de la Red, borrando un archivo cada asalto como si fuera un Viral 15. Al final de los tres asaltos se borra solo, dejando al netrunner sin algunos archivos y utilidades. Sólo se pueden tomar medidas contra este programa si el netrunner es consciente (o sospecha) de su presencia. Maestro de las Puertas lo detendrá, pero debe ser activado por el netrunner.

ICONO: la función Asesino aparece como un robot normal (pero femenino); la función Viral 15 carece de icono.

Posesión

Clase: Antiprograma

1000ed

Fuerza: 4 UM: 3



Se trata de un curioso programa antiprograma. Posesión ataca el programa objetivo de la manera usual para un programa antiprograma; si vence, el programa "cambia de bando" y se vuelve contra su sistema operativo o netrunner. El control es bastante tosco; por ejemplo, los Asesinos atacarán a los programas más cercanos que no pertenezcan al netrunner que activó Posesión. Si un Controlador es poseído, comenzará a operar al azar. Los Demonios no pueden ser poseídos si contienen un programa antiprograma como una de sus subrutinas.

ICONO: un hábito con capucha, vacío. Si un "posesión" triunfa, el hábito cubre el otro icono, el cual puede verse (como si estuviera lejos) en el "rostro" de la capucha.

Exorcista

Clase: Antiprograma

600ed

Fuerza: 4

UM: 3



Exorcista es un antiprograma *muy* especializado, pero no hay más remedio. Se escribió poco después de la aparición de Posesión, se utiliza contra programas "poseídos", y anula la posesión si vence en una tirada antiprograma. La utilización de este programa es la única manera de contrarrestar un programa "poseído" sin destruirlo.

ICONO: un sacerdote fractal con todo su equipo, llevando un gran símbolo religioso en la mano (variable).



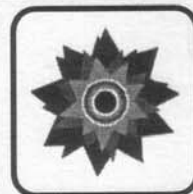
Omnívoro

Clase: Antiprograma/Antisistema/Antipersonal

18.500ed

Fuerza: 3

UM: 8



Omnívoro es un temible programa de ataque creado por el infame WareWolf. En combate entre programas, Omnívoro utiliza un virus muy veloz autorreplicante que se escribe en el núcleo del programa enemigo y lo desintegra (no afecta a la FUE del programa; lo destruye o no lo destruye). Para operaciones antisistema, envía una señal a la CPU del ciberterminal o sistema atacado ordenando que se encienda y se apague cientos de veces por segundo, sobrecalentando y destruyendo la CPU (destruye una CPU como Línea Mortal). Por último, para ser usado contra netrunners, Omnívoro emite una señal de danza cerebral que provoca un ataque epiléptico (reduce la INT en 2D6 durante 1D6 minutos).

ICONO: una terrorífica pelota de cuchillas, alfileres, navajas, garfios y pinchos que aúlla, gime, grita y zumba cuando se abalanza sobre su blanco para hacerlo trizas.

Cuervo

Clase: Antiprograma

1000ed

Fuerza: 5

UM: 4



Cuervo ataca la función de Reconocimiento de un programa (con una tirada normal antiprograma) y, si tiene éxito, el programa deja de notar la presencia de "intrusos" si está defendiendo un sistema. Tampoco puede reconocer lugares o netrunners específicos, así que no puede "localizar" un lugar o persona. Por lo demás, el programa funciona con normalidad. El programa es más útil contra programas de la serie Perro (Perro Guardián, Sabueso, etc.) y de aquellos que dependen de Reconocimiento o Pseudo-intelecto (Incendiario, Perro Infernal, Matón, etc.).

ICONO: Un cuervo que intenta sacarle los "ojos" a su blanco.

Manada de Lobos

Clase: Antiprograma/Antipersonal/Anticompiladores

15.200ed

Fuerza: 6

UM: 8



Es sin duda del programa de combate universal. Puede atacar a programas, demonios y netrunners, sustrayendo 1D6 de su FUE (caso de programas) o causando 1D10 puntos de daño (a netrunners). Aparte de su poder, Manada de Lobos no destaca por ser un programa muy "listo"; hace su trabajo y punto. Rara vez puede adquirirse comercialmente. Suele escribirse a partir de instrucciones sacadas de una BBS (dificultad total 72+).

ICONO: una manada de formas lobunas electrificadas que se lanzan sobre su víctima, despedazándolo.

Estacionamiento

Clase: Antipersonal

10.000ed

Fuerza: 4

UM: 6



Se trata de una variante inglesa de Jack Attack muy popular entre los netrunners británicos aficionados a incordiar a MARLPROCO. Afecta a su blanco como Jack Attack y entierra al icono de la víctima en pedazos de papel que dicen "¡Te pillamos!". Los trozos de papel impiden que el netrunner se mueva durante cinco asaltos de la Red.

ICONO: tal y como se ha descrito, el papel parece una tormenta de nieve que cae sobre el netrunner.

Amenaza

Clase: Antipersonal/Antisistema

7000ed

Fuerza: 5

UM: 6



Este programa de creación alemana es muy utilizado por las firmas europeas pequeñas porque resulta efectivo contra netrunner sin atacarles realmente de ninguna manera, así que es legal bajo las estrictas leyes europeas. Si ataca con éxito, manipula los circuitos I-G en el ciberterminal para que le den la "sensación" al netrunner de que su cuerpo de carne está en peligro. Es un efecto muy sutil; una especie de fuga sensorial aleatoria. El netrunner puede intentar ignorar la sensación, pero es necesario tirar FRI + 1D10 contra D10 + FUE del programa. Si no lo logra, el netrunner se desconectará para "enfrentarse a la amenaza". Si el netrunner dispone de un Conmutador de Visión (*Crome 1*, pág. 9) en su terminal, el programa debe hacer un segundo ataque con éxito para atascar el conmutador (de nuevo forzando una salida para enfrentarse a la "amenaza").

ICONO: utiliza el icono de un programa ofensivo o de detección menor. Se elige cuál a la hora de comprarlo.

Knevil

Clase: Controlador

220ed

Fuerza: 4

UM: 3



Este controlador cuenta con limitadas capacidades de IA y puede operar con independencia del netrunner. Sólo puede controlar vehículos, pero el netrunner puede dar al vehículo una orden sencilla y dedicarse a hacer otras cosas mientras el programa realiza su tarea. Una orden sencilla es algo del tipo "sigue adelante a máxima velocidad en línea recta". Como el programa fue diseñado para ser utilizado en los sistemas de otras personas, carece de salvaguardas y llevará al vehículo sin reparos contra una pared o una persona.

ICONO: un motorista vestido a lo salvaje, con ojos brillantes de loco. Agarra el icono remoto y empieza a moverlo.

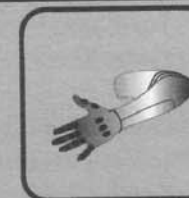
Terminator

Clase: Controlador

260ed

Fuerza: 4

UM: 2



Terminator permite al netrunner controlar terminales o (con unos pequeños reajustes) videomonitores u hologenerador. El control implica que el netrunner intercepta cualquier cosa tipografiada (o escrita o dibujada) y puede enviar cualquier cosa que quiera al periférico controlado (a una hora preprogramada). El netrunner también puede hacer que parezca que todos los mensajes e información se originan de una terminal específica.

ICONO: una brazo cibernético que comienza a teclear, escribir o dibujar en el icono del remoto objetivo.

Rockerbit

Clase: Controlador

200ed

Fuerza: 4

UM: 2



Rockerbit es similar a Knevil en propósito, pero actúa sobre micrófonos y altavoces. El netrunner puede programar al controlador con un sonido dado o una cadena de palabras que emitirá a la hora programada.

ICONO: un Rockero de dibujos animados que se cuelga del micrófono del remoto y "grita" las órdenes al equipo cuando es el momento.



Cielo Negro

Clase: Evasión/Sigilo/Antiprograma 4.480ed

Fuerza: 5 UM: 8



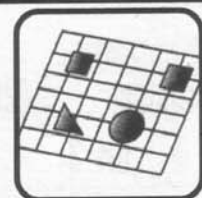
Otro programa creado por el neoterrorista WareWolf; se trata de un complejo programa de combate que utiliza shells mutables que organizan aceleradores de procesos, subrutinas de interferencia y una ataque de datos autorreplicante. Cuando se ejecuta Cielo Negro bombardea el sistema local con códigos que protegen al netrunner de la detección y los ataques (funciones de Sigilo y Evasión). Una vez esas funciones se han llevado a cabo, los aceleradores de procesos del Cielo Negro incrementan la velocidad del terminal del netrunner y se lanzan al ataque, inyectando una cuña de datos en el programa de ataque y destruyéndolo (funciona como un Asesino con un +2 a su velocidad de ataque).

ICONO: una nube negra que se forma entre el programa enemigo y el netrunner. Una protección con éxito se representa con el programa enemigo saliendo de la nube en una dirección incorrecta y un ataque con éxito se representa con rayos que surgen de la nube y golpean el programa enemigo.

Cartógrafo

Clase: Utilidad 200ed

Fuerza: 6 UM: 3



Si el programa se consigue ejecutar (tirar su FUE + D10 contra la INT/2 de la CPU + D10) contra la CPU de un sistema, Cartógrafo suministrará un mapa del sistema completo. El mapa da la localización (pero no la designación) de todos los bloques de UM, programas de defensa, remotos, etc. Debe realizarse una segunda tirada con éxito para identificar exactamente todos los atributos del sistema. El cartógrafo no se considera software antisistema; debe ejecutarse *dentro* de la fortaleza de datos para que funcione.

ICONO: ninguno.

Perrero

Clase: Antiprograma [solo para Perros] 1176ed

Fuerza: 10 UM: 7



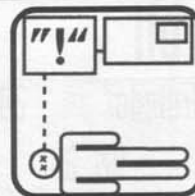
Si un Perro Infernal, Pit Bull Sabueso o Perro Guardián, se cruza con un netrunner, este programa los caza antes de que interfieran con su trabajo. Para que funcione se debe tirar D10 + FUE del Perrero contra D10 + FUE del objetivo. Nota: este programa sólo tiene un uso, se destruye tras capturar al Perro.

ICONO: aparece como una figura humanoide masculina o femenina normal llevando un cazamariposas. Cuando captura a su presa le atrapa en la red y ambos programas se destruyen.

RompeConexiones

Clase: Protección 150ed

Fuerza: 2 UM: 4



Este programa vigila el cuerpo del netrunner mientras está en la Red. Si el netrunner recibe daños que le hacen llegar al estado Crítico, el programa le saca del sistema. No funciona si está atrapado por Pegamento o programas similares. Tampoco funciona si no recibe daños físicos (afectado por Zombie, Lavado de Cerebro o Espasmo). El programa debe estar en marcha cuando el netrunner entra en la Red o no funcionará. Carece de icono.



CIBERMASCOTAS


BIOTECHNICA

Biotechnica es la compañía puntera en tecnología biológica. ¿Por que han de ser los humanos los únicos seres vivos beneficiados por el desarrollo actual de los biosistemas? (Sobre todo dado que la investigación biónica fue llevada a cabo primero en animales). ¿Qué hay para nuestras fieles mascotas y compañeros? Sin duda se merecen algunos beneficios también. Después de todo, comparten sus vidas con nosotros, así que ¿por qué no compartir nuestras mejoras también... por su propio bien?

Adquisición de Animales

Naturalmente, hay mascotas con todo tipo de forma y tamaño. Gracias a los tanques de clonación, un tipo con dinero puede encargar casi cualquier tipo de criatura que camine, nade o vuele en la Tierra. (Lamentablemente los ingenieros genéticos aún no han sido capaces de reconstruir el ADN de animales muertos, así que olvídate de los dinosaurios). Como es habitual, un clon se hace crecer hasta adulto, pero carece de cualquier tipo de habilidad física o mental aparte de las incluidas en sus genes. En la mayor parte de los casos, eso no es un problema, puesto que significa que a los animales se les pueden instalar chips con las rutinas necesarias. Para la mayor parte de la gente, que busca (esencialmente) animales robots, eso no es problema. Para los que desean una auténtica mascota con personalidad y entrenamiento, los precios que se ofrecen a continuación se doblan (el animal es clonado hasta la infancia y vive con los adultos y otras crías como parte de un grupo familiar normal, en una reserva o un zoo). Para animales que nacen y crecen de manera natural, el precio se triplica. Para animales capturados que vivían en libertad, el precio se multiplica por 50 (quedan muy pocos en el mundo y los que quedan son muy valiosos como animales para crianza y reservas genéticas).

Perro Pequeño	100ed
Pero Mediano	200ed
Perro Grande	500ed
Gato Doméstico	100ed
Felino Grande	500ed
Leopardo	2700ed
Guepardo	2800ed
Tiburón	1500ed

Oso	2000ed
Oso Grande	3000ed
Chimpancé	1000ed
Gorila	2000ed
Babuino	1500ed
Delfín	3000ed
Foca	2000ed
Nutria	500ed

Rapaz Pequeña	500ed
Rapaz Grande	1500ed
Murciélago	500ed
Ardilla	150ed
Ratón/Roedor	50ed
Conejo	100ed
Tigre o León	3000ed



TABLA DE ATRIBUTOS ANIMALES

Animal	INT	REF	FRI	MOV	TCO	EMP	CP	Advertir	Bonificación		Daño
									Sensorial	Pelea	
Perro Pequeño	1	7	5	6	1	+4	0	8	5	3	1x1D6-2
Perro Mediano	1	6	7	10	2-3	+4	0	8	5	4	1x1D6-1
Perro Grande	1	5	6	10	5-8	+3	1	8	5	5	1x1D6+1
Lobo	1	7	8	11	8	-1	1	9	6	7	1x2D6
Gato Casero	1	10	7	6	1	+2	0	6	7	4	2x1/2D6
Felino Grande	1	9	8	9	3-4	-1	0	7	8	6	2x1D6+1
Leopardo	1	10	9	10	8	-3	1	8	7	7	2x3D6
Guepardo	1	8	8	30	7	0	1	7	6:V	6	2x2D6
Tigre/León	1	7	10	12	20	-3	2	7	5	6	2x2D6+8
Oso	1	5	8	20	20	-4	3	6	6:OM	5	2D6+8
Oso Grande	1	5	7	20	30	-4	4	6	6:OM	5	2x3D6+8
Chimpancé	3	7	5	7	8	+2	0	6	3	3	2x1D6+1
Gorila	2	6	7	6	15	+1	3	5	3	4	2x1D6+8
Babuino	2	7	6	9	9	-4	1	6	4	4	2x1D6+1
Delfín	3	8	8	10	10	+4	3	5	10:S	3	1x1D6+2
Foca	1	6/8	5	2/7	4	+1	1	4	4	2	1x1D6
Nutria	2	7/9	3	4/8	3	0	0	6	4	3	1x1D6-1
Tiburón	1	8	3	9	10	-5	5	4	10	8	1x3D6+2
Rapaz Pequeña	1	7	4	22	2	-2	0	6	8:MV	6	1x1D6-2
Rapaz Grande	1	6	4	18	4	-3	0	6	8:MV	6	1x1D6
Murciélago	1	10	4	10	1	-4	0	4	15:A	2	1x1/3D6
Ardilla	2	9	3	8	1	-4	0	8	3	2	2x1/3D6
Peq. Roedor	1	8	2	4	1	-2	0	8	3	2	1x1/3D6
Conejo	1	9	2	14	1	-3	0	7	8:S	1	2x1/3D6

INT es la INT del animal para usar las habilidades, REF son los reflejos del animal, FRI es la habilidad base del animal para mantener su compostura bajo tensión, MOV es la velocidad del animal corriendo (la velocidad de movimiento normal es la mitad de ese número), TCO es el Tipo Corporal del animal, CP es su CP innato. Los animales acuáticos disponen de REF y MOV sólo en el agua (la foca y la nutria son la única excepción; los valores inferiores son para tierra) y las criaturas aéreas pierden un punto de REF y MOV si están en tierra.

EMP es el modificador de Empatía del animal. Para obtener la EMP base, añade el modificador a un D10, con un resultado mínimo de 1 y un máximo de 12.

Advertir es la habilidad natural de *Advertir* del animal.

La Bonificación Sensorial representa la capacidad de cada animal para percibir su entorno. Se utiliza exactamente igual que *Sentido del Combate* para todo salvo para la iniciativa. Algunos de estos bonos tienen códigos de letras que designan limitaciones específicas basadas en el tipo de sentidos utilizados por el animal en cuestión. Si la Bonificación Sensorial es acompañada por uno o más de estos códigos, sólo pueden utilizar la bonificación bajo los parámetros señalados a continuación.

Visual (V): se suma a las tiradas que tienen que ver con la vista y la adquisición de pistas visuales.

Auditiva (A): se suma a las tiradas que tienen que ver con el oído y la percepción auditiva.

Olfativa (O): se suma a las tiradas que tienen que ver con los olores.

Movimiento (M): una especialización de la percepción visual, se añade a las tiradas que tienen que ver sólo con el movimiento de un objeto. Si el objeto o sujeto se queda inmóvil o se mueve extremadamente despacio (con una tirada Difícil de *Sigilo*) la bonificación no se aplica.

Pelea es la habilidad de ataque con sus armas naturales.

Daño es el número de ataques que el animal hace cada turno y el daño que hace con cada ataque.

Los *Perros Pequeños* incluyen los perros falderos y otros pequeños caninos. Los *Perros Medianos* son sabuesos, terriers grandes y otros perros de tamaño medio. Los *Perros Grandes* son los pastores alemanes, mastines, grandes sabuesos y otros perros utilizados para el ataque y la guerra. Los *Lobos* son lobos.

Los *Gatos Caseros* incluye a todos los gatos domésticos y otros felinos pequeños. Los *Felinos Grandes* incluyen al lince, al ocelote y a otros felinos medianos. Los *Leopardos* incluyen a los pumas, los jaguares y los leones pequeños. Los *Guepardos* son sólo los guepardos. *Tigres/Leones* se refiere a los grandes felinos salvajes.



Los *Osos* se refiere a los osos pequeños (de 400 kg. o menos). Los *Osos Grandes* son las especies de más de 400 kg., como los grizzlies y los osos polares.

Los *Chimpancés*, *Gorilas* y *Babuinos* son los primates de dicho nombre.

Los *Delfines* son los delfines de nariz de botella. Las *Focas* se refieren a las focas león (las focas elefante no son muy controlables). Los *Tiburones* incluyen los azules, tigre y nodriza (¡el gran blanco es totalmente incontrolable!). Las *Nutrias* incluyen las comunes y armiños, comadreja, visones y mapaches.

Las *Pequeñas Rapaces* incluyen los halcones pequeños, águilas y lechuzas. Los *Rapaces Grandes* son las especies más grandes de águilas y lechuzas, e incluso los grandes buitres.

Las *Ardillas* incluyen las grises y las listadas. Los *Ratones/Roedores* incluyen los ratones grandes, los jerbos y las ratas. Los *Conejos* son conejos.

Habilidades Animales

Trato de Animales es una nueva habilidad humana. Es el cuidado y la doma de animales. Depende de la EMP.

Atrapar/Capturar es entrenamiento para retener a un objetivo sin matarlo. Depende de la FRI.

Identificar: El animal está entrenado para identificar gente amiga por un olor o color específico.

Infiltración es entrenamiento en utilizar cualquier medio posible para alcanzar un objetivo. Los monos (chimpancés, gorilas y babuinos) pueden ser entrenados para abrir puertas y apretar botones de ascensores. Depende de la INT.

Lealtad es la fidelidad a su dueño o domador tras recibir entrenamiento en obediencia. Depende de la EMP.

Sigilo es la misma habilidad que para humanos. Todos los animales la poseen como mínimo al nivel de sus REF.

Rastrear permite al animal seguir olores y señales para encontrar objetos con el olfato. Depende del *Advertir*. Los animales que vuelan (rapaces, murciélagos) no pueden utilizar esta habilidad.

Usar Armas: Es únicamente una habilidad de chip que permite al animal usar armas de largo alcance incorporadas a sus cuerpos y, en el caso de gorilas y chimpancés, utilizar armas humanas modificadas.

El entrenamiento de una habilidad requiere la habilidad de *Trato de Animales*; un entrenador puede entrenar a uno o más animales simultáneamente, básicamente dando al animal PP semanales en la habilidad deseada iguales a la *EMP + Trato de Animales* del entrenador, dividido entre el número de animales que está entrenando simultáneamente. Como puede verse entrenar a demasiados animales simultáneamente reduce la velocidad a la que un animal aprende habilidades. Si el comprador no desea entrenar él mismo a los animales, estos pueden adquirirse con un +5% al precio por punto de habilidad que posea el animal; alternatively, se le pueden instalar chips con las habilidades deseadas (100ed por cada +1, máximo +3, y un animal no puede tener más chips funcionando a la vez que su INT).

Ciberequipo para Animales

Ciberequipo	Precio	PH	Ciberequipo	Precio	PH
<i>Equipo Neuronal</i>			<i>Ciberópticos</i>		
Procesador Básico	500ed	1d6	Ojo básico, con 3 opciones	400ed	1d6
Potenciador de Reflejos +1	500ed	2d6	Infrarrojos	200ed	2
Potenciador Sen. (olfato u oído)	250ed	1/2d6	Microópticos/Teleópticos	400ed	3
Ranura para Chips	100ed	1/2d6	Antideslumbrante	100ed	1
Clavijas (para conectores)	100ed	1d6	Luz Tenue	200ed	2
Conexión para Armas	100ed	2	Termógrafo	200ed	3
<i>Chips</i>			<i>Miembros Cibernéticos</i>		
Chip antiestrés	100ed	0	Miembro básico, con 2 opciones	1000ed	2d6
Chip berserker	100ed	0	Realskinn	200ed	-2
Chip de habilidad (por nivel)	100ed	0	Cavidad secreta 2x4x2 pulgadas	100ed	1
Chip de grabación	1500ed	0	Grabadora	200ed	1
Chip IFF	400ed	0	Ciberarma (leer a continuación; reduce la PH a la mitad)		
Chip Perro Guardián	250ed	0	CP 20 de blindaje en miembro	300ed	1
Chip de comportamiento	500ed	0	Fuerza adicional	250ed	3

Ciberequipo para Animales, Continuación

Ciberequipo	Precio	PH	Ciberequipo	Precio	PH
<i>Ciberaudio</i>			<i>Bioequipo</i>		
Básico, admite cualquier opción	500ed	1d6	Implante de hueso y músculo	750ed	1d6/2
Codificador	100ed	1	Tejido dérmico (CP 12)	1000ed	2d6
Detector de micrófonos	150ed	1	Injerto muscular	750ed	1d6/2
<i>Ciberarmas</i>			<i>Ciberarmas</i>		
Cibergarras (+1d6 al daño)	300ed	2d6	Arnés para armas externas	200ed	1d6
Cibercolmillos (+1d6 al daño)	200ed	1d6	Cañón de cibermiembro oculto	200ed	1d6

La mayor parte del ciberequipo funciona igual que el ciberequipo humano. De hecho, la mayor parte del ciberequipo humano se puede instalar en animales; el equipo sólo difiere en precio y coste en humanidad. El equipo que se indica a continuación funciona de manera diferente a lo normal en humanos.

Potenciador sensorial: Se trata de una señal incrementada cuando se utiliza el sentido del olfato o del oído (se elige cuando se instala).

Las *Clavijas y Conexiones* son para gorilas y chimpancés que van a usar armas convencionales o inteligentes.

Chip Berserker: Convierte al animal en un berserker que añade +2 a su ataque, ignora las tiradas de FRI cuando es amenazado o está herido y añade +2 al daño que hace en pelea. No se recomienda para mascotas...

Chip de Grabación: Con este chip pueden grabarse durante cuatro horas las percepciones sensoriales del animal.

Chip IFF: El chip identifica blancos amigos o no hostiles; cualquiera que sea identificado no será atacado por el animal. La identificación se realiza mediante una placa codificada o un olor especial (para animales que dependen del olfato) o un color (para animales que dependen más de la vista).

Chip Perro Guardián: Al animal se le ha codificado en la memoria una frase o palabra clave; cualquiera que se enfrente al animal en su territorio predefinido (la zona que su dueño quiere proteger usando al animal) será considerado un intruso a menos que digan la palabra clave. El propietario puede "desactivar" la alarma del animal usando otra palabra clave. Por ejemplo, la mayor parte de los dueños de animales desactivan la función de Perro Guardián hasta el momento que deseen que el animal proteja una zona, cuando activan el chip. Si el animal se encuentra con un intruso que no le da la frase o palabra código, el animal reaccionará según haya sido entrenado.

Fuerza adicional en cibermiembro: Con esta opción en las cuatro extremidades, se añade la habilidad *Proezas de fuerza* a +6 al animal. Si el animal tiene esta opción en los miembros que usa para atacar suma +16 al daño que causa.

Cibergarras: Sólo pueden instalarse en felinos grandes, oso y rapaces.

Cibercolmillos: No pueden instalarse en perros pequeños, gatos domésticos, chimpancés, gorilas, murciélagos, ardillas, roedores pequeños o conejos.

Arnés para armas externas: El animal debe tener al menos TCO 2 para poder llevar este equipo y los límites de armas son los mismos que para armas ocultas humanas (pág. 91 en CP2020).

Notas de Juego: Los animales no llevan las "Pérdidas de Humanidad" de la misma manera que los humanos (lógico, ¡no son humanos!). Son simultáneamente más resistentes y más frágiles. Las pérdidas de humanidad les hacen perder un punto de EMP por cada 10 puntos de PH, pero el animal nunca baja de EMP 1 y no se convierte en un ciberpsicópata automáticamente a EMP 1. En vez de ello, cada vez que el animal tira PH, hay que hacer otra tirada para comprobar si el animal conserva su cordura. Es una tirada de EMP con Dificultad 10+; si tiene éxito, la pérdida de humanidad no tiene más efecto que el hacer que el animal sea menos sociable. Si se falla la tirada, el animal se convierte en un ciberpsicópata y probablemente comenzará a mostrar tendencias violentas en cuanto se le pase el efecto de la anestesia de la operación. Los animales enloquecidos no pueden rehabilitarse y deben ser encerrados o destruidos.

Usar Animales en el Juego

Normalmente, las únicas actividades que un animal llevará a cabo sin recibir órdenes son: comer, dormir y otras funciones corporales, así como una variable cantidad de vigilancia (durante la cual "patrullan" su territorio). Si no se les ordena otra cosa, los animales sólo atacan cuando se sienten amenazados, o si alguien a quien consideran una amenaza entra en su territorio. Los animales con chips u otros controles automáticos llevarán a

cabo sus tareas programadas automáticamente, sin tirar. Los animales bajo control directo (remoto o en el lugar) deben pasar una tirada de Lealtad para obedecer. La Dificultad es 15+, +5 si se le ordena al animal hacer algo que no desea (como ordenar a un conejo que ataque a un oso), -5 si se les ordena algo que desea hacer o que haría naturalmente (como ordenar a un depredador que ataque a un objetivo más pequeño). Alguien que posea Trato de Animales puede usar su habilidad en vez de la lealtad de la criatura.

Los animales pueden elegir ignorar su entrenamiento y dejarse llevar por sus instintos. Cuando están heridos o amenazados, tiran su FRI contra Dificultad 10+ (15+ si el animal no es agresivo). Fallar la tirada implica que el animal saldrá corriendo con el rabo entre las patas (si eso es posible). Si se saca un 10 natural o se falla cuando el animal está acorralado, el animal ataca frenético (como si tuviera el chip berserker). Es necesaria una tirada de *Trato de Animales* con dificultad 20+ para recuperar el control de un animal asustado o berserker.

EJEMPLOS DE ANIMALES

Perro Guardián Digital



El Perro Guardián Digital es una conversión sencilla para animales privados o públicos. Convierte al más inofensivo de los perros en un perfecto guardián sin interferir con su personalidad, su carácter o sus costumbres. De esta manera Rover te estará esperando a ti, y sólo a ti, cuando regreses a casa.

Características de Juego: La modificación Perro Guardián Digital incluye un procesador neuronal, un chip Perro Guardián y sentidos aumentados (el oído del perro no se mejora, pero su sensibilidad a sonidos extraños sí). La mejora cuesta 1.100ed, se debe realizar una cirugía Menor (500ed) y cuesta al animal 2D6 de PH. El entrenamiento incluye Lealtad +6 e Identificar +3 por un 45% más del precio básico del animal.

Mascotas Perfectas

Mascotas Perfectas: Hace tiempo, las mascotas se enviaban a la escuela de obediencia para entrenarlas según los deseos de sus amos. Ahora, si nos traes tu mascota, le daremos un entrenamiento instantáneo sin pérdida de tiempo, sin gastos y sin las dudas que provocaba el entrenamiento clásico. ¿Deseas que tu mascota sea más agradable, más amigable, más obediente y más cariñosa? No hay problema. Y como todo lo que se hace es reforzar los sentimientos naturales del animal, no existe el riesgo de un desorden de personalidad grave.

Características de Juego: *"Mascota Perfecta" es un chip de comportamiento que refuerza los sentimientos naturales de una mascota en la dirección que desea el dueño. Un chip de "Mascota Perfecta" puede incluir respuestas programadas a ciertas palabras clave (por ejemplo: "No", "Para", "Ven Aquí", etc.). También funciona como un chip de Lealtad +3. Requiere un procesador neuronal, una ranura para chips y el chip de comportamiento. Precio: 1.100ed. 1 Cirugía Menor (500ed). PH: 1 1/2D6.*

Ciberpredador



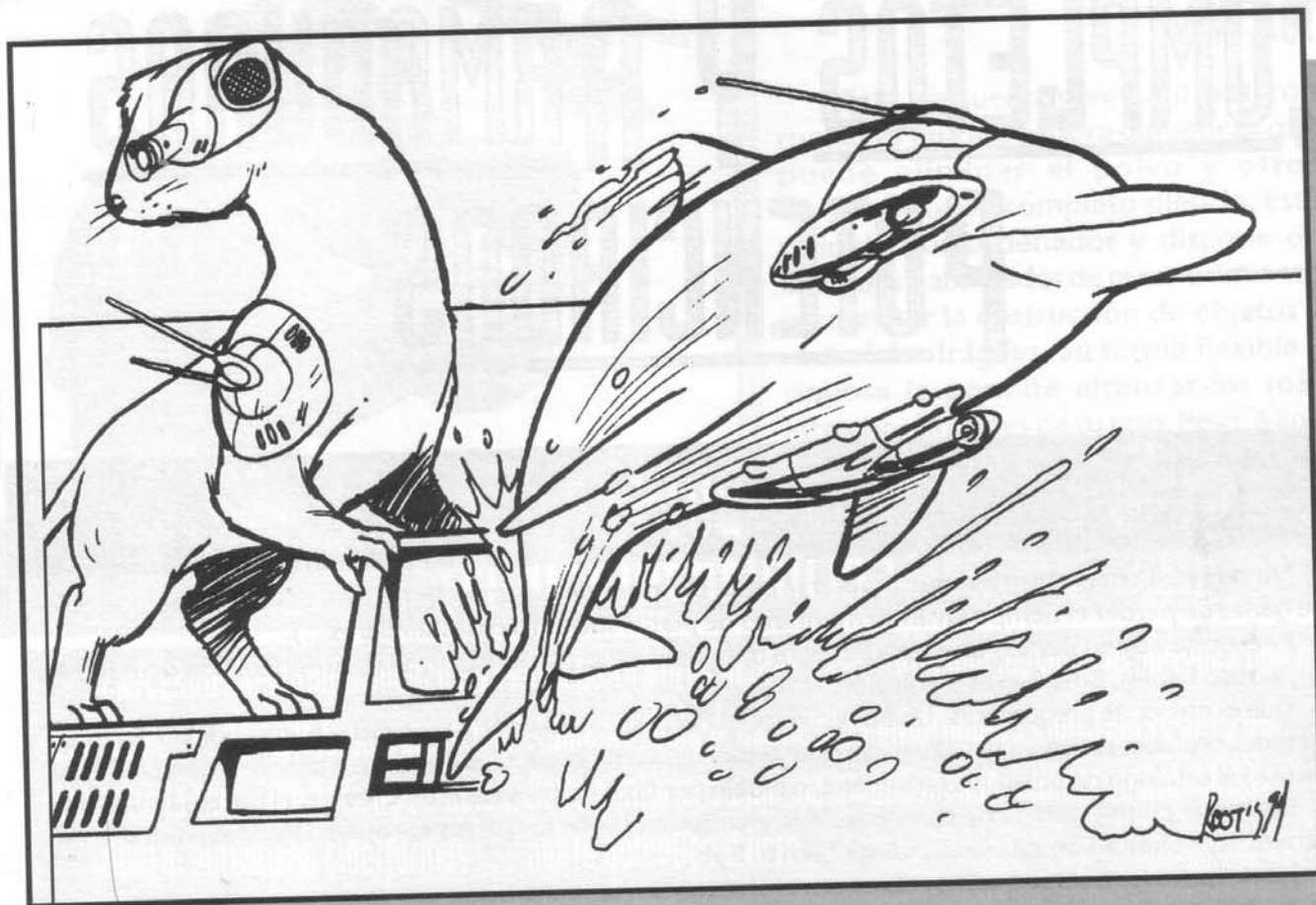
El Ciberpredador es el tipo de criatura en el que piensa la gente normalmente cuando piensa en animales cibernéticos, es decir, un animal muy modificado diseñado para la seguridad o el combate. Estos animales están muy bien entrenados y equipados con ampliaciones de memoria para propósitos de IFF. Advertencia: bajo ninguna circunstancia se debería tener un ciberpredador como mascota. Su entrenamiento y los cambios de personalidad que sufre le hacen inadecuados salvo dentro de los medioambientes más fuertemente estructurados y controlados.

Características de Juego: *Un ciberpredador es un perro grande o incluso un gran felino depredador con modificaciones cibernéticas. Las modificaciones incluyen un procesador neuronal, mejoras olfativas, ranura de chips, editor de dolor, tejido dérmico, injertos de hueso y músculo, injertos musculares, ciber Garras y cibercolmillos. Algunos ciberpredadores aún más modificados cuentan con ojos y miembros cibernéticos. 4.100ed. Cirugías: 1 Importante, 2 Menores, 4 Insignificantes (2.800ed). PH: 10D6.*

Los ciberpredadores suelen estar limitados a una zona de patrulla restringida e identifican los blancos que no deben ser atacados mediante el uso de un olor específico especialmente creado que utilizan los "amigos". Cualquier persona que no posea ese olor es atacado en el acto.

Ocasionalmente, la prioridad es invertida para que el ciberpredador sea un asesino. Cualquiera que huela de cierta manera es el blanco de la ira del animal.

Ojos Animales



Ojos Animales: Sólo utilizables por equipos de seguridad autorizados. Ojos Animales es un equipo de modificación cibernética que transforma un animal en una unidad de sensores de reconocimiento móvil. El animal es conectado a un montón de sensores, una ranura de chips con acceso de memoria y un estimulador de los centros de placer. Después el animal es enviado con un patrón de búsqueda específico preprogramado.

Características de Juego: El equipo incluye un procesador neuronal, un chip de grabación audiovisual, un ciberojo con luz tenue y microvídeo conectado a la grabadora y ciberoídos con radio, codificador y conector de micrograbador. 2.800ed. Cirugía: 1 Importante, 3 Menores, 5 Insignificantes. PH: 5 1/2D6+6.

Esta unidad de sensores viviente sigue una brújula interna por un recorrido preprogramado de manera similar a un misil crucero. Cuando encuentra una estructura geográfica que encaja con una imagen guardada en su memoria, los centros de placer del animal son estimulados ligeramente. El animal sabe que si logra encajar más imágenes con lugares seguirá recibiendo placer. Cuando la patrulla acaba, regresa al punto de recogida. Una señal de radio hace que sea posible recuperarlo antes de que acabe la misión. La información de la exploración del animal puede ser recogida de la grabación, emitida por radio desde una posición lejana, o ambas cosas.



BOTS, CIBERFORMAS, BORGES, COMPLETOS Y ARMADURAS POTENCIADAS

BOTS

No hay nada más aburrido que limpiar la casa. Después de pasar un buen rato con los amigos, nadie tiene ganas de perder el tiempo lavando montañas de platos sucios (o cosas similares...).

Por suerte hoy en día hay una solución para todas las tareas domésticas. ¿Sirvientes? No. Son demasiado caros, y poco fiables. Bots, esa es la solución.

Qué es un Bot, te preguntarás. Un Bot es un robot doméstico diseñado para facilitar tu comodidad. En todas las grandes ciudades europeas hay Botshops que venden una amplia gama de modelos a precios asequibles. Echa un vistazo al catálogo de Botshops en InfoNet, o pídelo por fax, y te convencerás. Créeme, el Bot es la solución.

Botshops es una cadena de comercios autorizados en todos los países europeos. Puedes confiar en su experiencia y voluntad de ayudarte a elegir bien tu Bot.

Nota: todos los Bots son compatibles con el Sistema de Administración del Hogar Domótico.

B-N

Brandt-Neumann

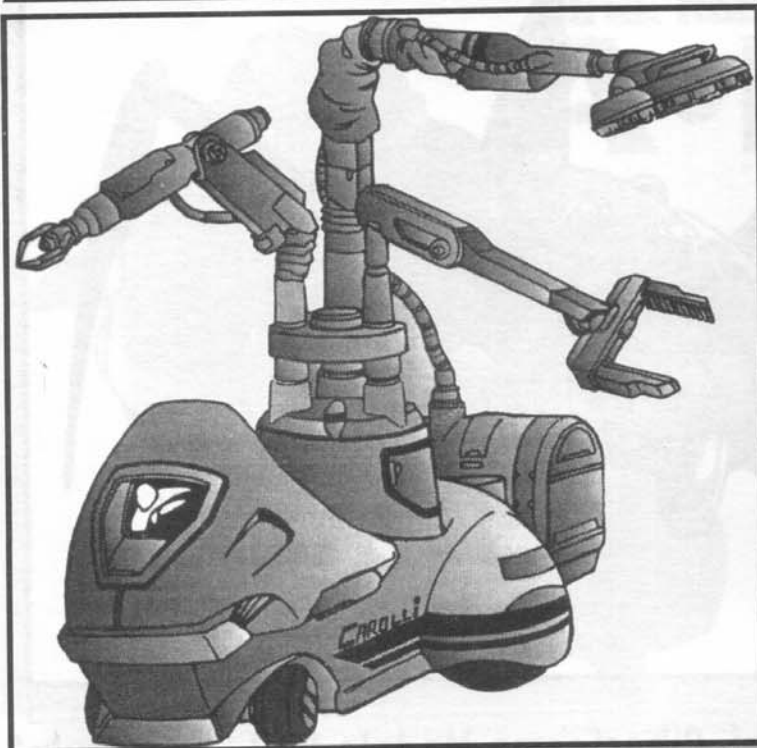
Limpiabot de Brandt-Neumann

Se trata de un Bot articulado diseñado para limpiar cristales y baldosas. Se ocupa de los suelos y ventanas, limpiando manchas en segundos; pequeño y eficiente, este Bot es una necesidad en todos los hogares de clase media y superior. Peso: 1,5 kg., CP=2/PDE=4, Precio: 425ed

M-bot de Carolli

Probablemente es el Bot más necesario para solteros, ¡puede limpiar un piso entero! Sus programas especiales permiten al M-bot colocar un objeto en su sitio sin error. Puede ordenar todos los objetos del hogar: videos, botellas, ropa, etc. Con un M-bot jamás encontrarás tu corbata favorita en el cubo de la basura (o en la nevera). Peso: 12 kg., CP=3/PDE=10, Precio: 1150ed





C

arolli

V-bot

Este pequeño y versátil bot con ruedas es una aspiradora ultraeficaz que puede eliminar el polvo y otros desperdicios en completo silencio. Está dirigida por ordenador y dispone de limitadas habilidades de reconocimiento para evitar la destrucción de objetos y materiales frágiles. Su forma flexible y sinuosa le permite alcanzar los más estrechos rincones de tu piso. Peso: 6 kg., CP=3/PDE=9, Precio: 650ed

MINI-CIBERFORMAS

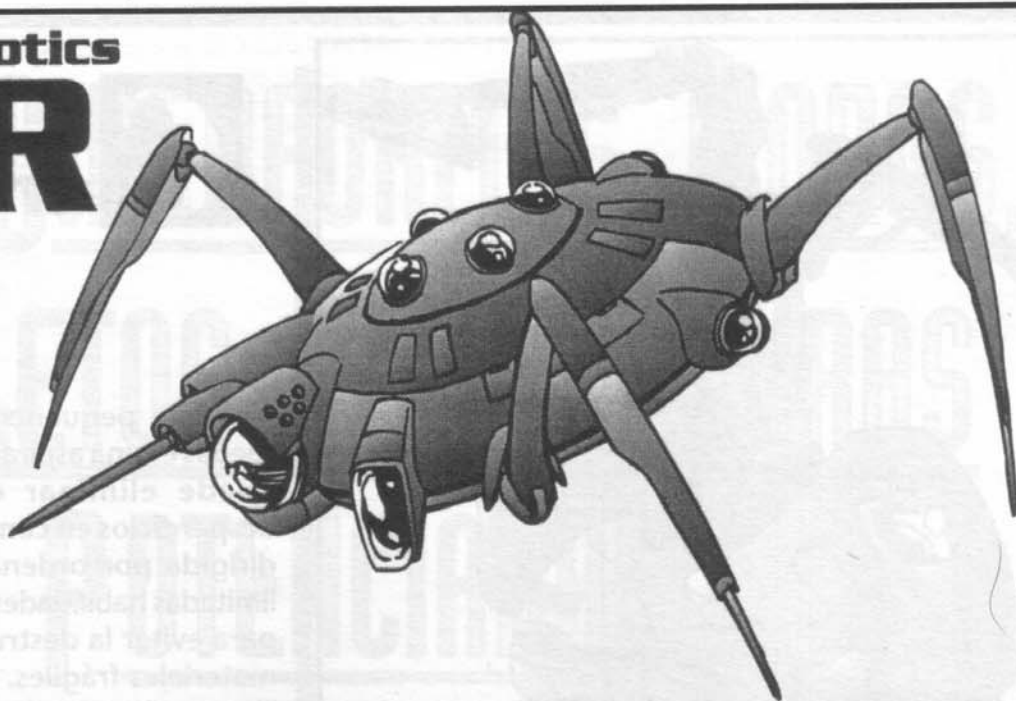
¿Necesitas seguridad silenciosa veinticuatro horas al día? ¿Necesitas mecanismos de defensa que no sean letales? ¿Necesitas guardas completamente leales? ¿Necesitas infiltradores mortíferos? Si es así, necesitas la Mini-Ciberformas de Adrek. No te conformes con una unidad menos fiable, compra Adrek. ADREK: auténticas Ciberformas... por tu auténtico dinero.

Las primeras ciberformas de Adrek Robotics fueron las Ciberformas A ("Araña") y B ("Ciempies"). Esos modelos del 2013 eran un tanto toscos, pero resultaron bastante efectivos. De hecho, fueron tan efectivos que Arasaka produjo el Robot Asesino AACD (*Chromebook 2*, pág. 32) basándose en los modelos A y B. Por desgracia para ellos, los tribunales Europa, América y África han juzgado a Arasaka culpables de violación de una marca registrada por la producción de su AACD. Adrek Robotics utilizó los fondos adquiridos como compensación para financiar su segunda generación de Mini-Formas. El intento de Arasaka de tomar represalias acabó en un desastre, la fuerza de asalto de Arasaka averiguó (de la manera más dura) que las mejores Ciberformas de combate de la compañía eran utilizadas únicamente para seguridad interna. Debido a estos incidentes, Adrek Robotics y Arasaka son hoy en día rivales enfrentados.

Una Mini-Ciberforma consiste en un núcleo ceretrónico (básicamente, tejido neural creado en tanques basado en animales de órdenes superiores como perros y monos, combinados con circuitería de silicio) que se implanta en un cuerpo mecánico. La Mini-Ciberformas no son realmente conscientes y actúan basándose principalmente en sus programas integrados e instintos implantados a la hora de actuar. Debido a esas limitaciones, las Mini-Ciberformas no son particularmente geniales en sus tácticas, pero realizan bastante bien sus tareas. Cuando decide sus acciones el Árbitro debería tratarlos como animales depredadores muy bien entrenados.



Adrek Robotics

A•R

Mini-Ciberforma Modelo A-2 "Tarántula"

4.000ed

Pequeña, silenciosa, mortífera. El asesino perfecto o un sistema de seguridad eficiente y barato. Envía unas cuantas contra tu enemigo y deja unas pocas acechando en las zonas de seguridad. Haz que tus enemigos te teman. ¿Para que perder dinero en un bicho corriente, cuando puedes disponer de una Tarántula?

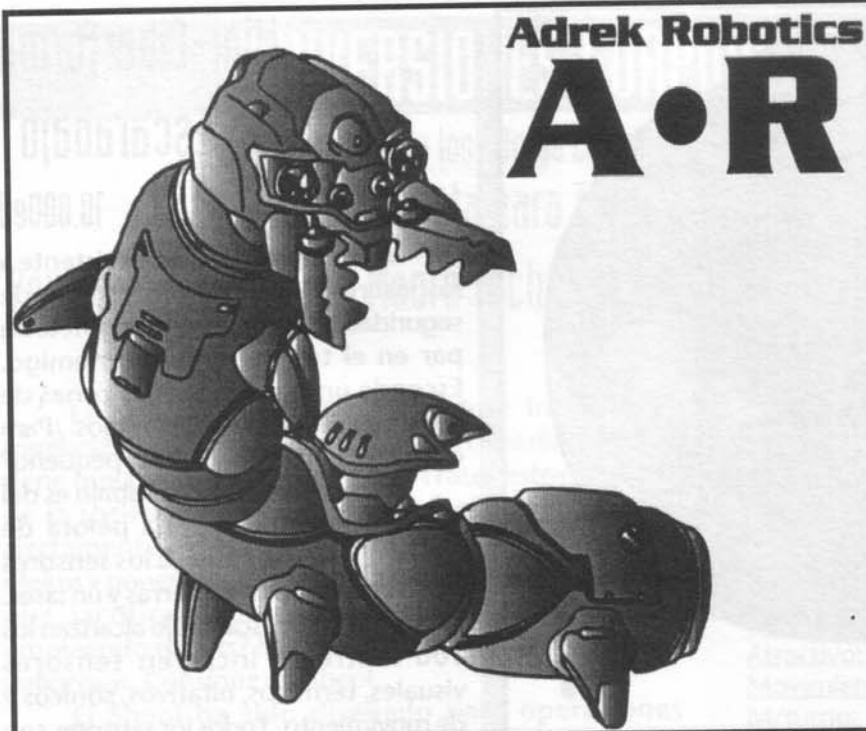
La estructura principal de la Tarántula está formada por un cuerpo en forma de disco de 15 cm de diámetro y 6 de espesor en su parte mas gruesa. El disco contiene el núcleo cerotrónico, sus chips de memoria de blancos y sus sensores. Los sentidos de la Tarántula llegan a 20 metros de alcance e incluyen sensores térmicos, olfativos, sónicos y de movimiento. El disco también contiene el arma principal, un inyector/aguijón de acero carbónico con seis disparos, que pueden ser de diferentes sustancias. Por ejemplo, una unidad puede estar equipada con veneno y ácido, el ácido para atravesar la armadura del objetivo y el veneno para matarle. El inyector puede cargarse con los mismos líquidos que una la pistola de aire (CP2020, pág. 107) con efectos muy similares. Normalmente el inyector debe estar en contacto con la piel o la ropa para funcionar, pero el ácido y muchos venenos de contacto pueden pulverizarse sobre el blanco, si la Tarántula está sobre él. La Tarántula puede programarse para atacar un blanco específico o genérico. Debido a sus limitaciones, es posible engañar a la Tarántula (cambiando la imagen del objetivo que captan sus sensores) y sólo puede programarse de manera limitada (por ejemplo, podría ser programada para no atacar a alguien que llevara una señal de emisión térmica particular, pero no podría ser programada para no atacar a rubios zurdos).

Situadas en los bordes del cuerpo principal se encuentran cuatro patas con "pies pegajosos" que permiten que la Tarántula se pegue a casi cualquier superficie. Cada pata, además, contiene un productor de hilo de polímero capaz de crear una cuerda de 30 metros. La cuerda puede pegarse a la mayor parte de las superficies y aguanta perfectamente el peso de la Tarántula que la suele usar para bajar al suelo de las habitaciones o sobre sus objetivos.

Para misiones que sean particularmente importantes, una Tarántula admite un control remoto por parte de un humano o una IA. El mando de control (incluido en el precio de compra) tiene 4 km. de alcance. El alcance puede incrementarse con un transmisor más poderoso. Por 200ed adicionales el mando puede incorporar conectores interface, lo que da al operador una bonificación de +2 al control.

Notas para el juego: Modificador de Control: 0, CP 6/PDE 6, MOV: 10, Duración de la Batería: 8 horas, Alcance del Control: 4 km. (normalmente), Armas: inyector/aguijón con 6 dosis (arma de pelea con PA +1, mismos efectos que los de una pistola de aire comprimido). Cuando funciona por su cuenta tiene: REF: 8, INT: 6, Ataque con aguijón +2, Advertir +3 y Atletismo +1.





Adrek Robotics
A•R

Mini-Ciberforma Modelo B-2 "Ciempiés"

10.000ed

Rápido como un rayo. Totalmente silencioso. Aterrador. Letal. El asesino o sistema de seguridad perfecto para los que quieren lo mejor en robots autónomos. Manda un par de ellos a por tu enemigo. Ten algunos vigilando tus zonas de seguridad. Que tus enemigos te teman. ¿Para que comprar un insecto menos eficaz si puedes tener un Cien pies?

El Ciempiés está formado por tres secciones de 30 cm y una cabeza de 15 cm. En la sección de la cabeza se encuentran sus sensores, sus mandíbulas de monofilamento y su avanzada pistola de aire. Los sentidos del Ciempiés tienen un alcance de 60 metros e

incluyen sensores visuales, térmicos, olfativos, sónicos y de movimiento. Todos los sensores son extremadamente sensibles, dando al Ciempiés (o a su controlador) un +2 a todas las tiradas de *Advertir* basadas en los sentidos. Las mandíbulas funcionan como tenazas cortadoras (pueden cortar fácilmente un cable de acero) y como armas de pelea (2D6 daños por golpe logrado). La pistola de aire avanzada cuenta con un sistema de puntería integrado (+2 a sus tiradas para dar) y las siguientes características: PA: +1, Daño/Munición: Drogas, #Disparos: 30, VD: 3, Fia: MF, Alcance: 50m. Trata los proyectiles de la PAA como los de una pistola de dardos, pero que causan 1D6 puntos de daño. La primera sección del Ciempiés contiene el núcleo Ceretrónico y sus chips de memoria de blancos. La segunda sección contiene un lanzador de micromisiles (*CP2020*, pág. 91-92) y su munición y la tercera contiene la batería.

El Ciempiés puede ser programado para atacar a tres blancos o tipos de blancos genéricos. Acepta instrucciones bastante complejas, pero tiene sus límites. En general, puede ser considerado algo más inteligente que un perro.

Cada sección del cuerpo cuenta con dos patas con "pies pegajosos" que le permiten trepar por casi cualquier superficie. Cada pata, además, contiene un productor de hilo de polímero capaz de crear una cuerda de 30 metros. La cuerda puede pegarse a la mayor parte de las superficies y aguanta perfectamente el peso del Ciempiés. Esta cuerda la suele usar para bajar al suelo de las habitaciones o sobre sus objetivos.

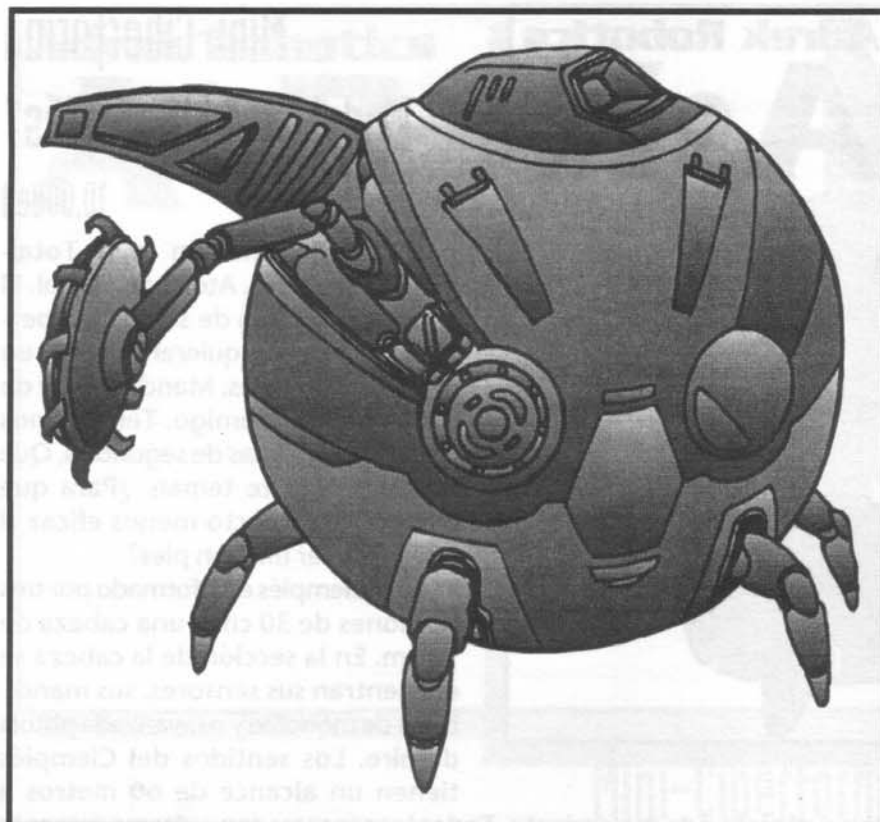
El Ciempiés está equipado con un sistema de sigilo que incluye atenuadores sónicos, térmicos y un caparazón camaleónico, que altera su color para adaptarse al terreno. El sistema impone una penalización de -3 a las tiradas de *Advertir* de aquellos que intenten percibir a un Ciempiés usando sensores sónicos, térmicos o visuales.

El Ciempiés puede ser equipado para operar en el vacío por 2000ed más. La mejora incluye escudos antirradiación (CPR: 4) y micro propulsores que le permiten maniobrar en gravedad cero. Los propulsores pueden mover la unidad a 32 km./h. Si está modificado para funcionar en gravedad cero no se desorienta en absoluto y utiliza todas sus habilidades a su valor normal.

Para misiones que sean particularmente importantes, un Ciempiés admite un control remoto por parte de un humano o una IA. El mando de control (incluido en el precio de compra) tiene 4 km. de alcance (40 km. en el espacio). El alcance puede incrementarse con un transmisor más poderoso. Por 200ed adicionales el mando puede incorporar conectores interface, lo que da al operador una bonificación de +2 al control.

Notas para el juego: Modificador de Control: 0, CP 15/PDE 15, MOV: 8, Duración de la Batería: 30 días, Alcance del Control: 4 km. (normalmente), Cuando funciona por su cuenta un Ciempiés tiene: REF: 10, INT: 7, Ataque con mandíbula +3, *Advertir* +3, PAA +3 y Atletismo +2.





Mini-Ciberforma A-3 "Escarabajo"

10.000ed

Armada con láseres. Resistente a los láseres. Mortífero. El sistema de seguridad o sabotaje perfecto. Mete un par en el territorio de tu enemigo. Esconde unos pocos en tus zonas de seguridad. Quema a tu enemigo. ¿Para qué comprar un insecto más pequeño?

El cuerpo de un Escarabajo es del tamaño y forma de una pelota de fútbol. El cuerpo alberga los sensores de la unidad, dos minisierras y un láser. Los sentidos del Escarabajo alcanzan los 100 metros e incluyen sensores visuales, térmicos, olfativos, sónicos y de movimiento. Todos los sensores son extremadamente sensibles, dando al Escarabajo (o a su controlador) un +1 a todas las tiradas de *Advertir* basadas en los sentidos. Las minisierras se

pueden extender hasta 30 cm, suelen usarse para cortar y destruir equipo electrónico vulnerable durante operaciones de sabotaje, pero pueden usarse también como armas de combate cuerpo a cuerpo (infligen 1D6+1 puntos de daño por golpe, el CP del blindaje se reduce a la mitad). El láser dispone de un sistema de puntería integrado y las siguientes características: PA: +2, Daño/Munición: 2D6+2, #Disparos: 2, VD: 2, Fia: PF, Alcance: 25m.

El Escarabajo puede ser programado para atacar hasta tres personas específicas (o tres sistemas específicos) o una clase general de blancos. Por ejemplo, podría ser programado para destruir una zona específica y disparar contra cualquiera que se opusiera. Esta ciberforma es capaz de aceptar órdenes bastante complicadas, pero tiene sus límites. En general, el Escarabajo puede considerarse de una inteligencia similar a la de un perro.

El Escarabajo cuenta con seis patas con "pies pegajosos" que le permiten trepar por casi cualquier superficie. Cada pata, además, contiene un productor de hilo de polímero capaz de crear una cuerda de 30 metros. La cuerda puede pegarse a la mayor parte de las superficies y aguanta perfectamente el peso del Escarabajo. Esta cuerda la suele usar para bajar al suelo de las habitaciones o sobre sus objetivos.

El Escarabajo cuenta con un sistema de sigilo avanzado que incluye atenuadores sónicos y térmicos. El equipo impone un -2 a las tiradas de *Advertir* de los intentos de percibir a un Escarabajo usando sensores sónicos o térmicos. Su caparazón exterior ha sido diseñado para repeler láseres y dispone de una capa ablativa.

Al igual que el Ciempiés, el Escarabajo puede ser equipado para operar en el espacio por 2000ed adicionales. La mejora incluye un escudo antirradiación (CPR: 4) y micro propulsores que le permiten maniobrar en gravedad cero. Los propulsores pueden mover la unidad a 32 km./h. Un Escarabajo modificado para funcionar en gravedad cero no se desorienta en absoluto y utiliza todas sus habilidades a su valor normal.

Para misiones que sean particularmente importantes, un Escarabajo admite un control remoto por parte de un humano o una IA. El mando de control (incluido en el precio de compra) tiene 10 km. de alcance (40 km. en el espacio). El alcance puede incrementarse con un transmisor más poderoso. Por 200ed adicionales el mando puede incorporar conectores interface, lo que da al operador una bonificación de +2 al control.

Notas para el juego: *Modificador de Control: 0, CP 10 (CP 30 contra láseres)/PDE 10, MOV: 5, Duración de la Batería: 30 días, Alcance del Control: 10 km. (normalmente), Cuando funciona por su cuenta un Escarabajo tiene: REF: 10, INT: 7, Láser +2, Sierra +2, Advertir +3 y Atletismo +3.*

CONVERSIONES CORPORALES COMPLETAS

Para saber más de los "Borgs Completos" consulta el Chromebook 2, página 63.

Conversión Completa para Tareas Peligrosas "Sheol" de Moore Technologies

50.000ed

La civilización moderna produce incontables toneladas de subproductos peligrosos cada día y alguien tiene que hacerse cargo de ellos. Tratar estos residuos de la sociedad tecnológica actual es una operación ciertamente peligrosa. ¿Para que arriesgarse a tener pleitos y poner en peligro a trabajadores humanos? ¿Para que sacrificar la inteligencia e inventiva humana empleando robots? Emplea lo mejor para operaciones peligrosas. Consigue un Sheol.

El Sheol ha sido diseñado para operaciones peligrosas, incluyendo las que involucran sustancias radiactivas, el transporte de biorresiduos, la manipulación de productos tóxicos, la limpieza de sustancias peligrosas y otros trabajos desagradables. Aunque la conversión total Samson puede realizar algunas de estas tareas peligrosas, sólo el Sheol está completamente equipado para estos arriesgados trabajos.

El almacén del Sheol está equipado con fibras de miómero superdensas y pistones magnéticos que funcionan como músculos. Gracias a su enorme fuerza el borg es capaz de transportar los pesados contenedores blindados que contienen las sustancias tóxicas.

Como ha sido diseñado para trabajar en situaciones peligrosas, no sería lógico que el Sheol fuera débil o vulnerable. La estructura del borg está protegida con un avanzado blindaje compuesto y especialmente escudada para resistir la radiación, las toxinas y el ácido. El Sheol es un sistema sellado, con una reserva de 16 horas de batería de oxígeno sólido (similar a la de la conversión Acuario), de manera que es invulnerable a la mayor parte de los bioagentes. Para evitar las situaciones que podrían causarle daños, está equipado con escáneres de radiación y toxinas. Como a menudo se emplea en operaciones de limpieza, el Sheol también dispone en sus brazos de "eyectores" de sustancias que se pueden utilizar para neutralizar ciertos productos químicos y material biológico.

Como los Sheols operan constantemente en situaciones peligrosas, sus cuerpos suelen desgastarse con rapidez (o se vuelven demasiado radiactivos o tóxicos para que exista un biosistema en su interior). Por ello, Moore

Technologies ofrece un contrato de reemplazo con cada Sheol. El contrato cuesta 30.000ed y debe ser adquirido a la vez que el Sheol. Con el contrato se descuenta un 25% del precio por cada compra de un Sheol por parte del contratista original después de la primera compra (asumiendo que el cuerpo del borg no haya sido puesto fuera de servicio a causa de una negligencia o utilización en operaciones anormales, como tiroteos).

Nota general para todos los borgs: el conste en humanidad de cada opción utiliza la siguiente notación: *N*, donde N es la Pérdida de Humanidad.

ATRIBUTOS FÍSICOS DEL SHEOL

<u>Reflejos:</u>	10
<u>Atractivo:</u>	NA
<u>Movimiento:</u>	10
<u>M/turno:</u>	30 m
<u>Km./h:</u>	32 km./h
<u>Salto (Vertical):</u>	6 m
<u>Salto (horizontal):</u>	8 m

TCO: 18 *12*

<u>Levantar:</u>	720 kg.
<u>Lanzar:</u>	180 m
<u>Modificador de daño:</u>	+8

Cuerpo a Cuerpo:

<u>Puñetazo:</u>	1D6+8
<u>Patada:</u>	2D6+8

ESTRUCTURA FÍSICA

<u>Cabeza:</u>	
<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 20/30</u>
<u>Opciones (Ópticas):</u>	2 & 4
<u>Opciones (Audio):</u>	6

Torso

<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 30/40</u>
<u>Opciones:</u>	2

Brazo Derecho:

<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 20/30</u>
<u>Opciones:</u>	1

Brazo Izquierdo:

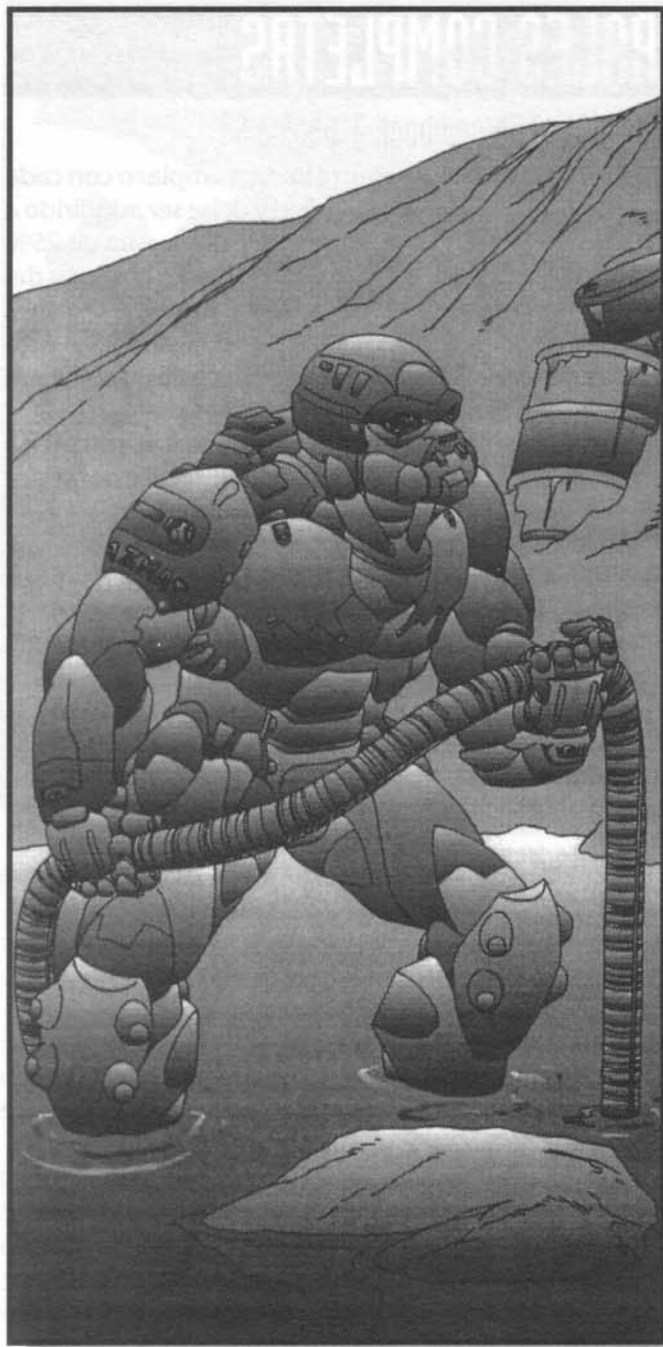
<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 20/30</u>
<u>Opciones:</u>	1

Pierna y Pie Derecho:

<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 20/30</u>
<u>Opciones:</u>	2

Pierna y Pie Izquierdo:

<u>CP: 30</u>	<u>PDE: 20/30</u>
<u>Opciones:</u>	2



PAQUETES DE OPCIONES

OPCIONES SENSORIALES

Times Square Plus: Este sistema ciberóptico interactivo permite al Sheol acceder a bancos de datos (como los de procedimientos correctos para manipular un producto) a través de sus conectores interface y su radio. También puede usarse para mostrar imágenes (uno de sus usos más común, aunque menos práctico, es utilizarlo para ver la televisión a través del sistema óptico). *2*

Detector de Radiación: Se trata de un complejo sistema para detectar la radiación. El sistema consta de un microordenador que puede evaluar la naturaleza de la radiación y calcular los daños que recibiría el Sheol, un humano y el equipo debido a la exposición. El detector tiene 10 metros de alcance y muestra los datos en la Times Square Plus.

Escáner de Toxinas: Se instala en el brazo derecho. Se trata de un microordenador equipado con sensores y medidores diseñados para analizar compuestos químicos. Cuando se utiliza mientras el Sheol está intentando identificar la naturaleza de un producto químico, añade +3 a la tirada. Los datos del escáner de toxinas se muestran en la Times Square Plus. *1*

OTRAS OPCIONES

Escudos Antirradiación: Se utiliza para proteger los sistemas biológicos y cibernéticos de los dañinos efectos de la radiación. El escudo da un CPR de 10 rads por turno (consultar Deep Space, Pág.. XX para ver las reglas de radiación). *1*

Escudos Antitoxinas: Protegen la estructura de casi todas las toxinas químicas conocidas e impiden desagradables reacciones químicas (un prototipo del Sheol perdió el blindaje de una pierna debido a una vaporización explosiva causado por la exposición a una mezcla química particularmente nefasta). *1*

Escudos Antiácido: Protegen la estructura de casi todos los ácidos conocidos, permitiendo que el Sheol nade, por ejemplo, en ácido sulfúrico si es necesario. *1*

Eyectores: Cada brazo está equipado con un "eyector" que se usa para pulverizar con productos químicos. Estos productos químicos se usan para neutralizar otras sustancias peligrosas. Cada eyector puede ser cargado con diferentes sustancias y se suelen seleccionar de acuerdo con las necesidades del trabajo actual (por ejemplo, un Sheol asignado para manipular ácidos tendría sus eyectores cargados de un fluido básico). Los eyectores tienen un alcance de 5 metros y cada uno se carga con un depósito que da para 5 turnos de uso. Los eyectores también pueden cargarse con productos químicos peligrosos (cuyos efectos varían ampliamente) y pueden usarse como armas. *2*

COSTE TOTAL DEL CONJUNTO
EURODÓLARES: 50.000
PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 18D6+8
(16D6+20)

Conversión Médica Completa "Kildare" de MD Tech, Inc.

46.000 ed

La tecnología médica moderna y los problemas médicos actuales someten a los médicos de hoy en día a gran estrés. No sólo necesita estar al tanto de las últimas técnicas, sino que con frecuencia deben pasar muchas horas llevando a cabo operaciones muy complejas. Además, también existen numerosos riesgos físicos (pacientes psicóticos, tiroteos, enfermedades, SIDA II) contra los que un simple cuerpo humano es demasiado vulnerable. Las cargas de un doctor moderno son enormes, pero MD Tech a inventado la manera de fortalecer los hombros que deben llevar tal peso.

A la venta sólo para médicos licenciados (o para cualquiera pagando una tarifa especial), la conversión total Kildare es un milagro médico. Una vez el doctor se ha acomodado a su nuevo e incansable cuerpo, tendrá acceso a una amplia variedad de equipo médico y al apoyo y protección de un biosistema avanzado.

El sistema de sensores del Kildare incluye óptica mejorada, oído superior y un escáner médico. Las mejoras ópticas incluyen microópticos (para cirugía de precisión) sensores termográficos mejorados (para medir con precisión la temperatura de un paciente y distinguir los pacientes de los fiambres con un simple vistazo) y amplificación de imagen (para distinguir los detalles mejor). La mejora auditiva consiste en una escucha amplificada (lo que significa que no es necesario usar estetoscopio). El escáner médico (que muestra sus datos mediante una Times Square Plus) es un avanzado microescáner médico capaz de diagnosticar casi todas las enfermedades conocidas. Utilizado por un buen médico, el sistema de sensores del Kildare es capaz de detectar el más minúsculo microbio.

Una vez el Kildare encuentra el problema, debe ocuparse de él. Para este fin está equipado con dos manos médicas modulares, reservas de medicamentos inyectables y suministros de sangre. Las manos médicas están equipadas con instrumentos médicos muy sofisticados, la reserva de medicamentos inyectables contiene diversas drogas medicinales y el suministro de sangre puede contener un litro de sangre (u otro fluido), dotando al Kildare con un botiquín de emergencia bien equipado.

Para compensar los efectos del cansancio, el Kildare está equipado con el Chip Estimulante, aprobado por la AMA. Así pues, mucho después de que un doctor de carne y hueso quede fuera de combate, el Kildare seguirá tan

despierto y activo como al principio de su turno. Para evitar las interferencias con los delicados instrumentos médicos, el Kildare está totalmente escudado (no sería bueno que un instrumento médico de precisión sufriera perturbaciones cuando hay vidas en peligro). Para asegurarse de que el Kildare sea siempre localizable por teléfono, se le suele instalar un dispositivo telefónico. Y si el Kildare por alguna razón se encuentra fuera de cobertura celular, también dispone de un sistema de radio. El Kildare es el último adelanto en tecnología médica móvil. Aprobado por la AMA y recomendado por Trauma Team™.

ATRIBUTOS FÍSICOS DEL KILDARE

<u>Reflejos:</u>	10
<u>Atractivo:</u>	NA
<u>Movimiento:</u>	10
<u>M/turno:</u>	30 m
<u>Km./h:</u>	32 km./h
<u>Salto (Vertical):</u>	6 m
<u>Salto (horizontal):</u>	8 m

TCO: 12

<u>Levantar:</u>	480 kg.
<u>Lanzar:</u>	120 m
<u>Modificador de daño:</u>	+4

CUERPO A CUERPO:

<u>Puñetazo:</u>	1D6+4
<u>Patada:</u>	2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones (Ópticas):</u>	0 & 1
<u>Opciones (Audio):</u>	4

TORSO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	30/40
<u>Opciones:</u>	3

BRAZO DERECHO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	1

BRAZO IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	2

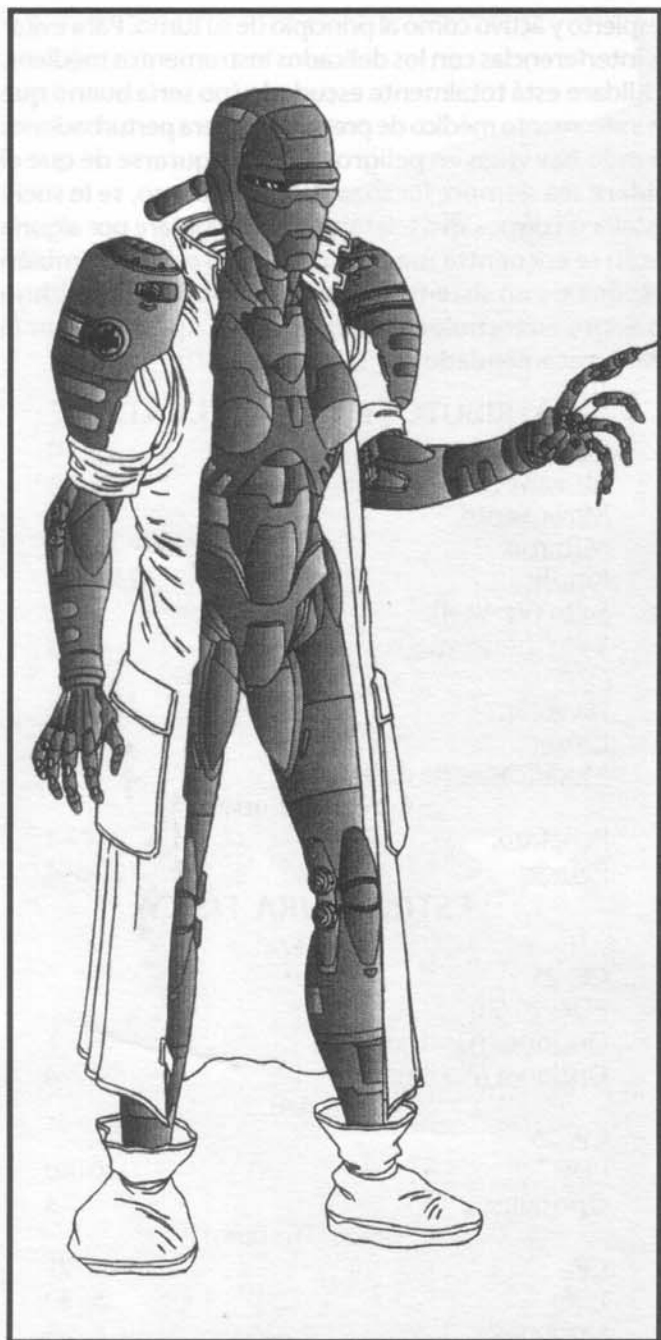
PIERNA Y PIE DERECHO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	2

PIERNA Y PIE IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	2





PAQUETES DE OPCIONES OPCIONES SENSORIALES

Escáner Médico: El escáner médico es un sistema de sensores utilizado para llevar a cabo una amplia variedad de exploraciones, pruebas y procedimientos de diagnóstico. El sistema se instala en el brazo derecho del Kildare y se conecta a una unidad de exploración en el dedo. También puede aceptar muestras de tejidos y fluidos a través de una pequeña cavidad. La información del escáner médico se muestra en la Times Square Plus del

Kildare. Cuando se utiliza para realizar un diagnóstico médico el escáner añade una bonificación de +2 a la tirada de Diagnosticar enfermedades del Kildare. *1*

Times Square Plus: Esta mejora óptica es utilizada como un sistema de proyección de gráficos interactivo. Con ella el Kildare puede acceder a bancos de datos mediante sus conectores interface y recibir información del escáner médico. Los diversos instrumentos del Kildare también se controlan mediante la Times Square Plus. *2*

Microópticos: Cada uno de los ciberojos del Kildare es el equivalente a un microscopio de laboratorio. Con sus ópticos el Kildare es capaz de ver infecciones bacterianas, lesiones microscópicas y problemas similares. *1*

Sensores Termográficos Mejorados: Diseñados específicamente para el Kildare, los sensores termográficos mejorados permiten al borg ver los patrones térmicos de los objetos. Los objetos más fríos aparecen más oscuros y los más calientes más claros. El sensor es capaz de distinguir variaciones de temperatura muy pequeñas y utiliza una combinación de colores y patrones para indicar las variaciones de temperatura. El STM está instalado en el óptico izquierdo del Kildare. *1* 200ed

Dispositivo Telefónico: El dispositivo telefónico está conectado a un teléfono celular instalado en la misma placa de circuitos que la radio. El Kildare puede seleccionar los números a los que llama, organizar llamadas y realizar diversas operaciones telefónicas mediante la Times Square Plus. El panel celular y radiofónico también dispone de un contestador automático con micrograbadora de quince minutos (para evitar interrupciones durante importantes partidos de golf). El teléfono celular funciona igual que un teléfono celular normal. *1*

Radio: La radio está instalada en la cabeza del Kildare y aprovecha el metal del borg como antena. El Kildare puede recibir las señales como sonido o como texto en la Times Square Plus. También puede emitir, usando sus cuerdas vocales (las que activan su altavoz externo) para conectar la radio (el proceso no produce sonidos externos a menos que el Kildare lo desee). La radio tiene un alcance normal. *1*

Amplificador de Imagen: La amplificación de imagen se instala en el óptico izquierdo del Kildare e incluye un microprocesador avanzado especialmente equipado para el tratamiento de gráficos. Cuando se utiliza, la habilidad de *Advertir* sube en +2, permitiendo que el Kildare sea capaz de percibir pistas visuales con mayor facilidad. *2*

Escucha Amplificada: Los sensores auditivos del Kildare han sido potenciados para mejorar el oído y la habilidad de reconocer sonidos. Cuando se utilizan, la escucha amplificada otorga una bonificación de +2 a todas las tiradas de *Advertir* relacionadas con el oído. El sistema es lo suficientemente preciso como para que el Kildare escuche los latidos del corazón de cualquier persona que esté a un metro de distancia (en condiciones de relativo silencio) y que diagnostique algunas enfermedades del corazón (las que afectan el ritmo y el sonido de los latidos) si la cabeza del Kildare se encuentra a unos pocos centímetros del paciente. *1*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Ninguno incorporado

OTRAS OPCIONES

Sistema Estimulante: No se trata de un tosco estimulante basado en la cafeína u otro producto químico, el sistema estimulante se utiliza para mantener los sistemas orgánicos del Kildare en estado de alerta durante 24 horas de actividad constante sin dormir. Mientras el Kildare (y todas las otras conversiones completas) no sufren de fatiga corporal, sí sufren de fatiga mental y necesitan dormir. El sistema estimulante permite que el Kildare ignore la necesidad de dormir y descansar. Después de un periodo de 24 horas, el Kildare empezará a cansarse gradualmente. *1*

Escudado Médico: Como el Kildare debe operar (literalmente) con frecuencia cerca de equipo complejo y sensible en hospitales, es vital que los sistemas del borg no causen interferencias. Para este fin, el Kildare está bien escudado para que no se produzcan perturbaciones electromagnéticas en sus inmediaciones. *1*

Manos Médicas Izquierda y Derecha: Las manos médicas del Kildare están equipadas con una amplia gama de instrumental médico. En la mano derecha hay instalado un escalpelo láser (que hace 1D6 puntos de daño si se usa en combate cuerpo a cuerpo), un escalpelo normal (1D6/3 en combate cuerpo a cuerpo), un escáner/sensor (para el escáner médico) y un inyector (que funciona como una jeringa de aire comprimido). En la mano izquierda hay un sistema de sutura automática, una sierra de huesos (de monofilamento, causa 1D6/2 puntos de daño en combate cuerpo a cuerpo), un autoinyector y un sistema de succión (se conecta a un tubo que va a un colector externo). *4*

Reservas de Inyecciones: Cada brazo del Kildare contiene cuatro reservas de inyecciones. Cada reserva es un pequeño tubo que puede contener cuatro dosis de cualquier droga líquida. Cada reserva alimenta el inyector de la mano

conectada al brazo. El Kildare puede cambiar de tubos a voluntad, utilizando la Times Square Plus como interface visual. Para evitar que se mezclen drogas, el inyector se limpia con un chorro de aire comprimido después de cada uso. Como es una jeringa de aire, no es necesario cambiar la aguja. *1* 300ed

Reserva de Sangre: El Kildare cuenta con una reserva de sangre que guarda en su torso. En la reserva hay cuatro depósitos separados con tubos intravenosos incorporados. Cada uno contiene un cuarto de litro de fluido. *1* 300ed

COSTE TOTAL DEL CONJUNTO

EURODÓLARES: 46.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 19D6 (16D6+18)

Conversión Completa Standard para Operaciones en Marte

Adrek Robotics

A•R

"Burroughs" de Adrek Robotics

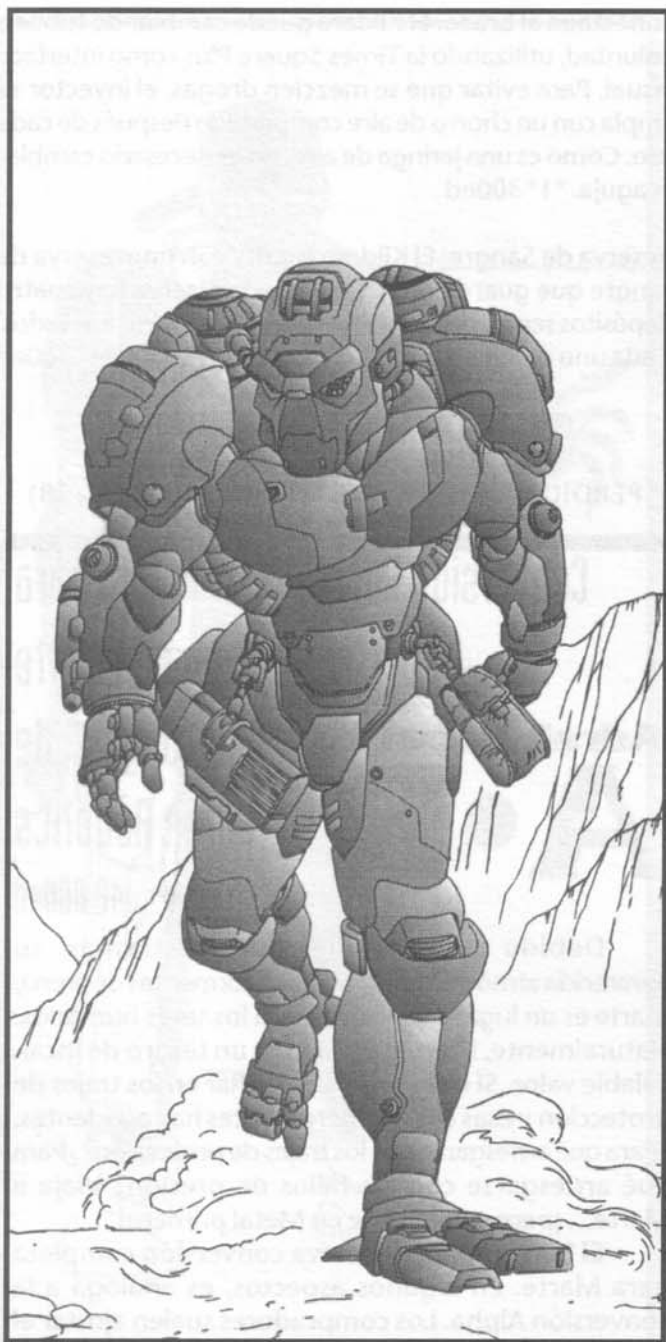
42.000ed

Debido a sus temperaturas extremas, su enrarecida atmósfera y sus terribles tormentas de arena, Marte es un lugar muy hostil para los seres humanos. Naturalmente, Marte también es un tesoro de incalculable valor. Sí claro, podrías confiar en los trajes de protección y esas cosas... pero a veces hay accidentes. ¿Para qué arriesgarse con los trajes de protección? ¿Para qué arriesgarse con los fallos de presión? Viaja a Marte... ¡pero conviértete en Metal primero!

El Burroughs es la nueva conversión completa para Marte. En algunos aspectos, es análoga a la conversión Alpha. Los compradores suelen ajustar el modelo básico a sus necesidades con diversas opciones, como ópticos mejorados, armas y otras mejoras.

Como el Burroughs ha sido diseñado para funcionar en Marte, está especialmente protegido contra el hostil medio ambiente. Los mecanismos de protección incluyen un blindaje mejorado, sistemas de protección medioambientales y escudos antirradiación. El Burroughs está equipado para moverse por la superficie marciana. Sus pies están diseñados para tratar con cualquier terreno marciano, desde arena fina a cañones rocosos. Por razones de seguridad, el Burroughs está equipado con un "disparador de plasta"





para sellar brechas en cúpulas y trajes. Como Marte es un mundo grande, regular y con pocos habitantes, a veces la gente se pierde. Sin embargo, si un Burroughs se pierde, puede activar su radiofaro/detector y será encontrado rápidamente.

Las conversiones en Burroughs son bastante populares en Marte y se suelen reequipar para labores específicas. Debido al alto coste de mandar equipo a Marte, muchas agencias y compañías compran Burroughs normales (y varios equipos de opciones) para uno de sus agentes y los envían a Marte. El Burroughs se

modificará como sea necesario. Se rumorea que algunas compañías han considerado la adquisición de Burroughs (y otras conversiones totales) con biocontenedores intercambiables (que estarían conectados a una danza cerebral todo el viaje). Los cálculos indican que el envío en masa de biocontenedores acabaría resultando un ahorro a largo plazo en los casos en los que los trabajadores son enviados por turnos a y desde Marte (y necesitan conversiones totales).

ATRIBUTOS FÍSICOS DEL BURROUGHS

<u>Reflejos:</u>	10
<u>Atractivo:</u>	NA
<u>Movimiento:</u>	10
<u>M/turno:</u>	30 m
<u>Km./h:</u>	32 km./h
<u>Salto (Vertical):</u>	6 m
<u>Salto (horizontal):</u>	8 m

TCO: 12

<u>Levantar:</u>	480 kg.
<u>Lanzar:</u>	120 m
<u>Modificador de daño:</u>	+4

CUERPO A CUERPO:

<u>Puñetazo:</u>	1D6+4
<u>Patada:</u>	2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones (Ópticas):</u>	4 & 4
<u>Opciones (Audio):</u>	4

TORSO:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	30/40
<u>Opciones:</u>	4

BRAZO DERECHO:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	3

BRAZO IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	3

PIERNA Y PIE DERECHO:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	2

PIERNA Y PIE IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	35
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	2

PAQUETES DE OPCIONES OPCIONES SENSORIALES

Radio Faro/Detector: Aunque Marte es más pequeño que la Tierra, hay mucha menos densidad de población y ciudades. Además el terreno es muy monótono. Por esas razones, perderse en Marte, sobre todo durante una tormenta, es muy fácil. Para evitarlo, el Burroughs está equipado con un radio faro/detector con 100 km. de alcance, el cual facilita mucho encontrarle y ayuda al borg a encontrar el camino de regreso. *1*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Ninguno incorporado

OTRAS OPCIONES

Lanzador de Bolas de Plasta: Es una pistola de aire en el brazo que lanza bolas de plasta. Cada tiro sirve para sellar un agujero de 5 cm. El lanzador llega a 10 metros. *1*

Escudo Antirradiación: Como la atmósfera de Marte no bloquea tanta radiación como la de la Tierra, el Burroughs está equipado con blindaje antirradiación para proteger su hardware y componentes orgánicos. Estos escudos le otorgan CPR 6 (Consultar *Deep Space*, pág.. XX). *1*

Pies para Arena: Los pies del Burroughs están diseñados para la superficie marciana. En una región arenosa, los dedos se separan (creando una superficie de apoyo mayor debido a que hay material entre ellos) para que caminar sea más seguro. La planta de los pies está formada por suela de seguridad, lo que le asegura una buena sujeción cuando se mueve por terreno escarpado. *0*

Control Térmico: Como la temperatura en Marte varía mucho más que la de la Tierra, el Burroughs está protegido con un regulador térmico. El sistema consiste en un equipo de regulación de la temperatura y una capa de protección térmica en el blindaje exterior. El control sirve para mantener el interior del Burroughs dentro de sus parámetros operativos incluso en el más frío clima marciano. Gracias a este equipo, el Burroughs no es afectado por el frío y no se forma hielo sobre su blindaje. Un efecto colateral es que el borg recibe 5 CP adicionales contra ataques térmicos (como láseres y lanzallamas). *1*

CP Incrementados: El blindaje del Burroughs ha sido reforzado para resistir la erosión de las terribles tormentas de arena marcianas. El aumento es de +10 CP. *0*

COSTE TOTAL DEL CONJUNTO
EURODÓLARES: 42.000
PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 16D6+4

Conversión Completa de Reconocimiento "Araña" de Militech Cybernetics International

118.110ed

Te encuentras colgado boca abajo, anclado a la sombra de una terraza del piso 58º de la torre de oficinas de la competencia. Desde tu extraño puesto de observación puedes ver la oficina del vicepresidente, el cristal de su ventana sólo permite ver en una dirección, pero gracias a tu termovisión eso no supone un problema. Las lentes líquidas magnifican su rostro de serpiente escurridiza en 18 aumentos, haciendo que los programas de gráficos reciban datos de sobra para permitirte leer sus labios. Mira por la ventana, pero no puede verte. Ahora eres del color de la arenisca húmeda. Ya tienes lo que buscabas, así que descienes hasta la siguiente terraza gracias al cable de trifilamento que surge de tus volantes internos. Justo cuando estás a punto de tocar suelo, escuchas un sonido sobre la lluvia (gracias a tus editores de sonido), zumbido de micromotores y miómeros flexionándose. Parece una patrulla a pie equipada con algunos cibermiembros, como mínimo. Te detienes en mitad del descenso y activas tu fusil automático que tienes por brazo en la dirección del guardia. Pero pasa de largo, sin molestarse en mirar hacia arriba. Una suerte para los dos. Sales del lugar y te diriges hacia el AV aparcado a doce techos de distancia. Mañana partes hacia la Zona del Canal para echar un vistazo a un campo de prisioneros de guerra. Gracias a Dios. Odias estos trabajos tan tensos.

Así es un día en la vida de un Araña, la herramienta definitiva a la hora de adquirir información. Creada por los mejores expertos en éxitos militares. Militech Cybernetics International puso a trabajar al mismo equipo que creó el borg completo Eclipse para que refinaran el concepto de borg completo militar, y acabaron redefiniendo la categoría. Después de cuidadosos análisis tácticos, el equipo del Eclipse llegó a la conclusión de



que el combate de intensidad de primera línea debería dejarse en manos de los legionarios en Armaduras Potenciadas: la infantería de carne en trajes de lata se puede conseguir a docena por euro, pero un ciborg de conversión completa cuesta más, puede hacer más y es una inversión mucho mayor (sólo los costes de la terapia...). El Araña de Militech es un ciborg muy versátil, pero está diseñado para el reconocimiento y el espionaje: entrar y salir, mientras se aprovecha al máximo el ciberequipo más avanzado que jamás se ha desplegado en un campo de batalla. Sí claro, el Araña es capaz de luchar (¡y lo hace muy bien!) pero lo que hace mejor es adquirir para tu bando con el arma más decisiva... la información.

Dentro de su chasis blindado, el Araña incorpora el más completo y eficiente equipo de sensores informatizados jamás construido en ningún lugar fuera de los aviones EWACS. Los sistemas de imágenes termográficas informatizadas, los geófonos sensibles a las vibraciones, los clarificadores de resolución de vídeo digital y los sistemas de comunicaciones por satélite a tiempo real sólo son una parte del equipo. Entre estos sistemas y una legión más, el Araña contiene dos tipos de sensores actualmente únicos en ciberequipos: alarmas acústicas y el escáner virtual Raser. Estos dos avanzados sistemas de espionaje operan en concierto con sistemas expertos y ofrecen al ciborg una nueva dimensión en lo que respecta a posibilidades de recopilación de información.

El sistema de alarma acústica del Araña, apoyado por un equipo informático dedicado, puede ser programado para "escuchar" ciertos sonidos en particular y/o editarlos, o editar todo lo demás. La aplicación más común del sistema es, sencillamente, aumentar el volumen de los sonidos cercanos, pero también es capaz de "fijarse" en cualquier sonido que se corresponda con unos parámetros preprogramados (como el sonido de unas pisadas o el de unas hélices); la alarma acústica "escuchará" inevitablemente mucho antes de lo que ninguna persona podría y en cuestión de milisegundos reducirá el volumen del "ruido de fondo" e incrementará el volumen del sonido "objetivo" para que el ciborg tome medidas. Otros sonidos "objetivos" típicos incluyen los microservomotores y miómeros (que se encuentran en cibermiembros), la respiración o los latidos de corazones humanos y el sonido de bombas, cohetes y proyectiles de mortero que se están acercando. El sistema de alarma acústica también puede ser ajustado según la situación, actuando como un editor de sonido o atenuador de volumen normal y también puede operar como una escucha amplificada y un sistema de amplificación del umbral de audición.

El sistema de exploración Raser™ (de radar-láser) consiste en un barrido con un láser de baja intensidad sobre todo el espacio en un ángulo de 180° frente al

ciborg con una medida del tiempo de reflejado para propósitos de medida de la distancia; el sistema es tan exacto que se puede realizar una reconstrucción holográfica a escala de la zona explorada casi instantáneamente. Se utilizan diferentes colores para reflejar la suavidad o rugosidad de las siluetas de los objetos explorados, lo que suele señalar con claridad cuando hay gente escondida detrás de unos arbustos o cuando un vehículo intacto se esconde entre un montón de chatarra. El camuflaje visual y el encubrimiento infrarrojo es inútil contra el explorador Raser, incluso las redes de camuflaje son poco fiables porque el patrón de los nudos y aberturas es claramente revelado ante el software de creación de imágenes. Realmente es muy difícil esconderse de un Araña.

Una legión de sensores adicionales apoya estos dos sensoriales sistemas. Hay módulos sensoriales adicionales montados en los hombros y la cabeza que le dan al Araña la habilidad de ver fácilmente al otro lado de las esquinas y en cualquier situación imaginable. Junto con visión IR pasiva y activa, termógrafo, UV, radar, magnetómetro, sensores de vibraciones, visión telescópica, micrófono parabólico para escucha específica, una antena para satélites y un equipo completo de grabación y emisión audiovisual.

Aunque está equipado para la guerra convencional, el Araña es también excelente para operaciones secretas de espionaje. Cuenta con sistema de comunicaciones de banda estrecha y codificado, rutinas de reconocimiento audiovisual que permiten no sólo la identificación de objetivos específicos, sino también la identificación de firmas de radar y software experto que permite leer los labios! El sistema de lectura de labios es especialmente útil para operaciones de espionaje corporativo y se garantiza una traducción precisa a los 6 segundos de la lectura. El mismo Araña es muy difícil de detectar gracias a su camuflaje termal y sistema de asimilación medioambiental y puede llegar hasta casi cualquier lugar gracias a una combinación de paracaídas incorporado y sistema de escalada/descenso eléctrico. Un giroscopio interno minimiza el riesgo de resbalones, y el equipo que diseñó el Eclipse le ha añadido una última característica que garantiza efectividad: los Arañas no cuentan con editores de dolor. Así se aseguran que los ciborgs no se meterán en jaleos innecesarios, ¡porque si lo hacen les va a doler tanto como le duele a una persona normal! Sin embargo, si el combate es inevitable, la montura de cambio rápido del brazo derecho puede aceptar una batería de dos cañones consistente en un rifle automático y un lanzaproyectiles multipropósito. El nombre del Araña lo dice todo: trepa por las paredes, es paciente, observador y eficiente.



ATRIBUTOS FÍSICOS DEL ARAÑA

<u>Reflejos:</u>	12 (PH 4, 4000ed)
<u>Atractivo:</u>	NA
<u>Movimiento:</u>	20 (PH 20, 15000ed)
<u>M/turno:</u>	60 m
<u>Km./h:</u>	64 km./h
<u>Salto (Vertical):</u>	6 m
<u>Salto (horizontal):</u>	15 m

TCO: 12

<u>Levantar:</u>	480 kg.
<u>Lanzar:</u>	120 m
<u>Modificador de daño:</u>	+4

CUERPO A CUERPO:

<u>Puñetazo:</u>	1D6+4
<u>Patada:</u>	2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA:

<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones (Ópticas):</u>	0/0
<u>Opciones (Audio):</u>	0

TORSO:

<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	30/40
<u>Opciones:</u>	4

BRAZO DERECHO:

<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

BRAZO IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

PIERNA Y PIE DERECHO:

<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

PIERNA Y PIE IZQUIERDO:

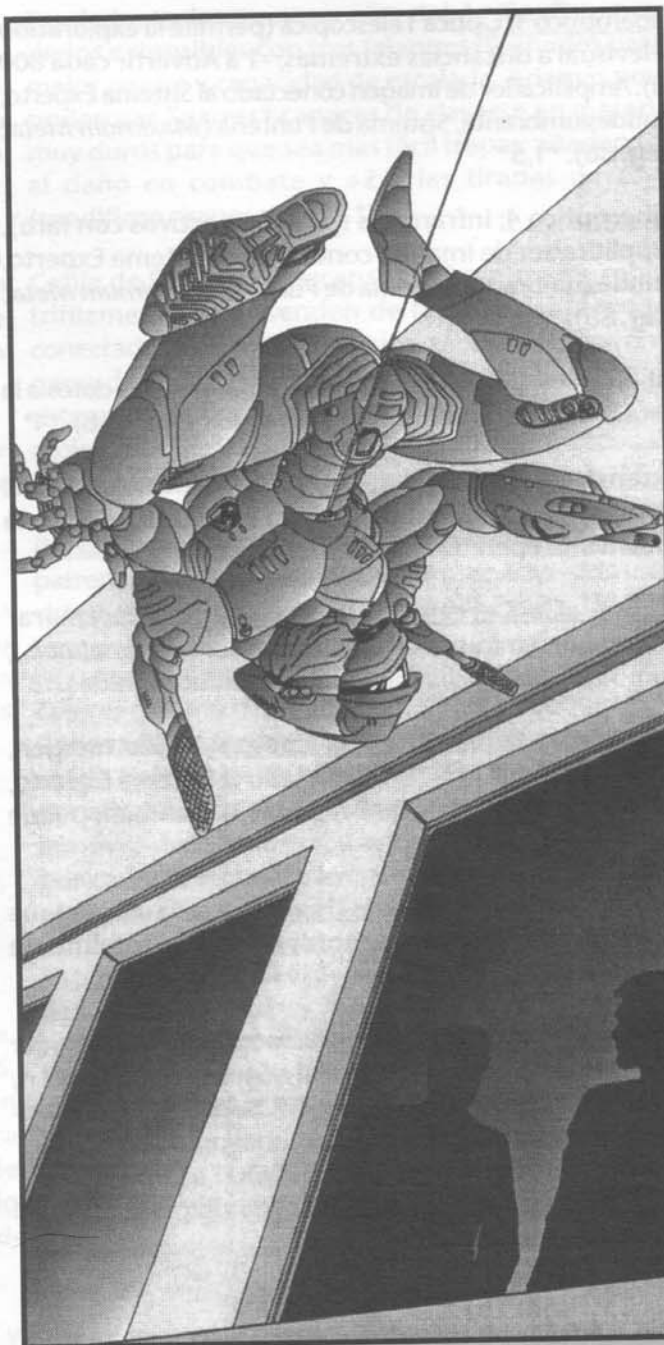
<u>CP:</u>	30
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

PAQUETES DE OPCIONES

Opciones Sensoriales:

Ciberópticos:

Montura Óptica Frontal: admite 5 opciones (consulta *Chromebook 2*). *4*



Ciberóptico 1: Luz Tenue, Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Antideslumbrante, Sistema de Puntería (CP2020, pág. 77). *6*

Ciberóptico 2: Termógrafo de Imágenes (anula los modificadores por oscuridad y añade +5 a detectar blancos en 125° o +; permite ver a través de las paredes a 10 m), Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Antideslumbrante, Sistema de Puntería (*Maximum Metal*, pág. 86). *6,5*

Ciberóptico 3: Óptica Telescópica (permite la exploración televisual a distancias extremas; -1 a Advertir cada 800 m). Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Antideslumbrante, Sistema de Puntería (*Maximum Metal*, pág. 86). *1,5*

Ciberóptico 4: Infrarrojos (pasivos o activos con faro), Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Antideslumbrante, Sistema de Puntería (*Maximum Metal*, pág. 86). *6,5*

Ciberóptico 5: Times Square Plus (para tener los datos a la vista), Antideslumbrante (*Chromebook 1*, pág. 38). *4*

Extensiones Sensorial de la Cabeza: cada una de ellas dispone de un ciberóptico y un receptor de sonido totalmente operativos.

Óptico a la Derecha de la Cabeza: Videocámara/ Transmisor, emite por el radiotransmisor (*Chromebook 1*, pág. 39). También pueden ser transmitidos sonidos. *3*

Óptico a la Izquierda de la Cabeza: Vídeo Imagen, Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Luz Tenue. (*Chromebook 1*, pág. 39). También puede recibir sonido. *5,5*

Extensiones Sensoriales de los Hombros: cada una dispone de un ciberóptico y un receptor de sonido totalmente operativos.

Óptico del Hombro Derecho: Microópticos, Amplificador de Imagen conectado al Sistema Experto, Antideslumbrante, Luz Tenue, (*CP2020*, pág. 77). Receptor de sonido. *4,5*

Óptico del Hombro Izquierdo: consultar la sección de ciberaudio más adelante.

Ciberaudio:

Sistema de Alarma Acústica: un procesador inteligente conectado al Sistema Experto, incorpora un Editor de Sonido, Atenuador de Nivel, Escucha Amplificada y Amplificador del Umbral de Audición; también añade un +1 a las tiradas de *Advertir* que dependen del sonido (4 espacios de audio). *6*

Radio Militar: con salto de bandas, transmisión en ráfagas, IFF y codificador, 500 km. de alcance (dos espacios, *Maximum Metal* pág. 85). *1,5*

Micrófono Parabólico: se encuentra en el módulo de

sensores del hombro izquierdo, es capaz de escuchar a volumen normal sonidos lejanos; -1 al *Advertir* por cada 800 m (espacio de audio del módulo). *2*

Comunicador Láser de Banda Estrecha: se encuentra instalado en el módulo de sensores del hombro izquierdo, alcance = línea de visión (espacio óptico del módulo). *1*

Teléfono Celular: un modelo avanzado con 20 km. de alcance y codificador (un espacio del brazo izquierdo, *Maximum Metal* pág. 85). *1*

Conexión con Satélite: para poder intercambiar datos a tiempo real con la órbita. Usa la espalda como una antena (un espacio en torso, *Maximum Metal* pág. 85). *1,5*

OTROS SISTEMAS DE SENSORES

Escáner Raser™: se encuentra instalado en el cráneo, se trata de un sistema que explora una zona e identifica las formas con colores; elimina las modificaciones debidas al camuflaje y añade un +2 a las tiradas de *Advertir* mediante su conexión con el Sistema Experto.

Grabadora A/V: se trata de una grabadora digital que graba lo que perciben los sistemas ópticos y auditivos del borg y es capaz de grabar 6 horas de vídeo y sonido en un chip; es posible cargar dos chips simultáneamente (un espacio en la pierna derecha, *Maximum Metal* pág. 86). *0,5*

Husmeador: un amplificador olfativo conectado al Sistema Experto que añade un +1 a las tiradas de *Advertir* que dependen del olor, da un 50% de posibilidades de captar un rastro y obtener un +2 a las tiradas de *Vigilar/Rastrear* y un analizador químico que puede descomponer e identificar productos químicos en el aire (0 espacios). *4*

Detector de Radiación: está instalado en el hombro derecho; 10 metros de alcance (0 espacios). *2*

Control Remoto de Puntería: sirve para enviar y recibir información para fuego indirecto (0 espacios, *Maximum Metal* pág. 85-86).

Sensores de Movimiento: se trata de un equipo de geófonos sensibles a las vibraciones instalados en los pies que se pueden usar para apuntar las armas del borg, en concierto con el control remoto de puntería, o como un apoyo visual y de navegación: conectado al Sistema Experto, detecta todo el movimiento en un área de 125 metros, modificado según sea el tamaño del objeto moviéndose y la cantidad de vibración de fondo (1 espacio en cada pierna). *2*

Magnetómetro: este Detector de Anomalías Magnéticas es capaz de localizar grandes masas de metal a 100 metros de distancia y cañones electromagnéticos siendo disparados a 300 metros, independientemente de los obstáculos (siempre que no sean metálicos). (1 espacio en el brazo izquierdo, Maximum Metal pág. 86). *1*

Equipo de Radar: detecta objetos a 10 km. de distancia, su sistema de detección de radar siempre detecta radares civiles o policiales y hay un 50% de posibilidades de que detecte un radar militar (1 espacio en el torso, Maximum Metal pág. 34 y 86). *3*

Detector de Láser: 90% de posibilidades de detectar telémetros láser o de microondas, permite intentar esquivar (0 espacios, Maximum Metal pág. 99-100). *0,5*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Montura de Cambio Rápido: el brazo derecho (mano incluida) puede ser sustituido por un módulo de armas que contiene una M31A1 inteligente (ocupa todos los espacios del brazo). *7*

M31A1 (del *Chromebook 1*, pág. 45-46)

FUS	+4	N	R	4D6 (4,5 mm)
1	50	30	M/MF	400 m
MLG	+1	*	*	*(25 mm)
4	2	M		300 m

OTRAS OPCIONES:

Reflector de Espectro Variable: Instalado en la frente, puede proyectar luz visible o IR (0 espacios, PH = 0,5, 200ed). **Láser Señalizador:** puede determinar con precisión la distancia a un blanco y designar blancos para armas guiadas con láser; también hay un 90% de posibilidades de que ciegue unos ojos orgánicos si lo miran de frente (un espacio en el brazo izquierdo, Maximum Metal pág. 91). *2*

Escudo IEM: Protege contra IEM, microondas y electricidad (0 espacios, *Chromebook 2*, pág. 85). *6*

Giroestabilizador: +2 en las tiradas contra mareos, +2 a las maniobras de REF que tienen que ver con el equilibrio (0 espacios, *Chromebook 1*, pág. 38). *1*

Paracaídas: se trata un paracaídas que se guarda en la espalda comprimido en un espacio muy pequeño y que se libera con ayuda de un dispositivo de gas a presión; no puede desplegarse a menos de 200 metros del suelo (1 espacio en el torso). *2*

Escaladores: las manos y pies del Araña disponen de dedos extensibles con tres falanges diseñados para un mejor agarre y capacidad de escalada. Además poseen poderosas "garras" capaces de clavarse en materiales muy duros para que sea más fácil trepar; añaden un +4 al daño en combate y +2 a las tiradas de *Escalar* (modifican manos y pies). *2*

Cable de Escalada/Descenso: 100 metros de cable de trifilamento se extienden de la zona del plexo solar conectados a un motor eléctrico. El cable termina en una garra de escalada con tenazas de monofilamento y un sistema de 6 cabezas desacoplables forradas de adhesivo molecular. Puede aguantar 500 kg. No hay lanzador, debe arrojarse manualmente (1 espacio en el torso). *1*

Presa Termal IR: absorbe las emisiones IR y las libera en patrones aleatorios seguros; -5 para ser Advertido usando sistemas IR (0 espacios, *Chromebook 1*, pág. 15). *2*

Sistema de Asimilación Medioambiental: el patrón de colores externo del Araña puede ser seleccionado; hay 24 camuflajes posibles, además de verde oscuro y negro sólido (seleccionable por el borg); los observadores son penalizados con un -2 a *Advertir* si el Araña se queda inmóvil, -1 si se mueve, y la penalización se multiplica por cada 10 metros a los que se encuentre el borg (0 espacios, *Chromebook 1* pág. 28). *1*

Sistema Experto: un ordenador de INT 2 con habilidades de +10 en *Leer labios* y varios *Conocimientos específicos* relativos al reconocimiento de sonidos y sistemas de identificación; viene a ser un PCX con *habiliware EXPERTO*. Debido a su estructura de proceso dedicada, ofrece análisis sensoriales apoyados por ordenador tan precisos que se recibe un +5 a TODAS las tiradas de sentidos (1 espacio en la pierna izquierda, *Chromebook 2*, pág. 14 y 16)

COSTE TOTAL DEL CONJUNTO

EURODÓLARES: 118.105

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 39D6 (16D6+137,5)

"Es la más sofisticada, la más efectiva — sencillamente la mejor — de todas las conversiones cibernéticas completas jamás diseñadas. Sin embargo, más del 60% de los sujetos de la conversión sufren de desintegración psicológica. Se recomienda una reconstrucción de la personalidad intensiva y una puesta a punto del sistema nervioso para reducir la pérdida de identidad. ¡Qué patético!"

— Nils "Dr. Death" Engelsson, Ph.D., M.D.

* Lo que significa la Terapia TCI (*Chrome 2*, pág. 101-102) es obligatoria para esta conversión. ¡Estás avisado!



Conversión Completa de Coman- do del Ciberespacio "Wiseman" de Raven Microcybernetics



91.381ed

La brillante matriz del ciberespacio conecta el mundo entero, abarcando las jerarquías corporativas, el submundo del pirateo, el espionaje militar e incontables fronteras virtuales. Se dice que aquel que domine la Red dominará el mundo; si eso es cierto, entonces no hay nadie mejor cualificado para dominar el mundo que el Wiseman. Aprovechando la eficiencia de las conversiones completas y la potencia de un superordenador y combinándolos con el brillante ingenio humano, el Wiseman de Raven Microcyb representa la comunión etérea con el sistema de información global que los netrunners tanto ansían.

Una vez que ha abandonado el mundo de la carne para reencarnarse, el renacido Wiseman jamás volverá a la insulsa realidad de nuevo. Para mejorar la afinidad del ciborg por el espacio de la Red, su mente experimentará el mundo exterior a través del patentado interface TechGnosisTM de RMC. Este sistema operativo interpreta los estímulos de los cinco sentidos y los traduce a datos binarios que son transmitidos a la mente del borg como una simulación del espacio de la Red, lo cual sirve para aclimatar al Wiseman al ciberespacio hasta que se convierte en una segunda naturaleza para él. Un Wiseman en una entrevista comentó que las diferencias que percibía entre el espacio real y el espacio de la Red eran similares a las de estar en la playa de un océano y nadar en él. Hay gente a la que le resultaría difícil comprender a un Wiseman, pero algo así rara vez resulta un motivo de preocupación para un ciborg tan evolucionado.

El sistema operativo TechGnosisTM del Wiseman también sirve de conexión a su red de procesamiento paralelo NeuroNet[®]. Dispersos por el chasis del ciborg se encuentran una multitud de "cerebros de perro" esclavos cuya pseudo inteligencia le otorga al Wiseman el equivalente a 5,13 kg. de cerebro. Conectadas a su sistema nervioso de superconductores, estas mentes esclavas permiten al Wiseman pensar más rápido y actuar más veces que cualquier humano e incluso que la mayor

parte de los ordenadores mainframes. Cuando está conectado a la Red, un Wiseman es tan efectivo como un escuadrón completo de programadores de asalto. Y cuando está en el espacio real un Wiseman es capaz de conversar simultáneamente con dos o tres personas a la vez.

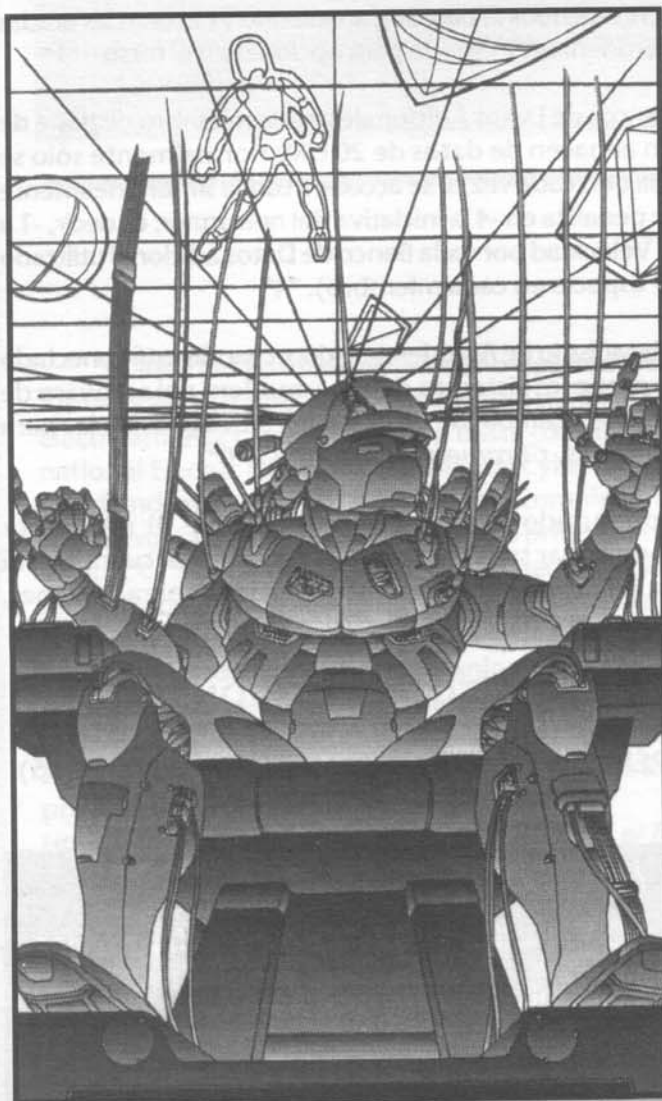
Además del impresionante wetware del Wiseman, la conversión dispone de todas las opciones que un experto en el ciberespacio podría desear. El núcleo del sistema del Wiseman está formado por un cibermodem celular con extensas mejoras de respuesta, refuerzos antintrusión y un banco de almacenamiento HOLO-RAM con 40 UM de capacidad. Además, cada miembro del Wiseman cuenta con un banco de datos secundario de 20 UM. Todos los bancos de datos están formados por cristales de hipervelocidad almacenados en matrices en suspensión líquida de gel aislante neutralizador de impactos conectados al sistema principal mediante cables de transmisión de información de monofilamento. Para mejorar los tiempos de respuesta, el cibermodem sólo puede acceder a una memoria cada vez (es necesaria una acción para cambiar de disco), pero un acceso a todo el complejo se puede arreglar (con un -5 a la iniciativa). Las Contramedidas Electrónicas Antintrusión del cibermodem son configurables para asignar preferencias a través de un quemador-Rom interno, siendo posible proteger los bancos de datos secundarios jerárquicamente. Las conexiones que ofrece la NeuroNet[®] también conectan la mente del ciborg y los coprocesadores esclavos con todos los bancos de memoria directamente, ofreciendo una potencia informática superior incluso a la famosa terminal IIKL-4 de Microtech (funciona igual; ejecuta programas, INT 3, puede usar compumods, etc.). Un interruptor neuronal y un sistema de escape automático opcional permite al ciborg controlar perfectamente las transiciones entre realidades, y gracias al intérprete algorítmico I-G, el Wiseman puede emplear la Visión de Red en cualquier momento. El equipo de conexión con satélites incorporado asegura su acceso a la Red Global e incluye un escudado completo antimicroondas, electrostática e IEM.

En el frente del espacio real, un Wiseman es capaz de escribir programas sin parar durante varios días, si es necesario: en el abdomen se encuentra un sistema de Bioapoyo de 72 horas de duración (el depósito de nutrientes intercambiable se puede reemplazar por 30ed en cualquier establecimiento de BodyWeight). Para funciones de correo y almacenado en frío, un árbol codificado hexadecimalmente de Memoria Solo de Escritura permite la compresión de información "post-hipnótica" eidéticamente. Si se carga el software correcto, un Wiseman es capaz de llevar a cabo todas las funciones de un estudio de vídeo, audio, RV o danza cerebral por sí solo. La grabación de vídeo y programas interactivos está



conectada al sistema óptico y los antebrazos contienen todos los periféricos necesarios: múltiples puertos I/O, cables de interface "CableVivos", una pantalla de vídeo, cuatro lectores de chips, un lector de tarjetas de crédito, teclado, altavoz, micrófono, ranuras para chips, escáner técnico y puertos para expansiones. Para redondear el equipo el elegante armazón externo negro del Wiseman ha sido diseñado por Eji, de Japón, para obtener una ultramoderna imagen de "metal viviente".

Notas Finales: Se rumorea que RMC fabrica un Wiseman II que no utiliza un cerebro transplantado sino un cerebro clónico codificado (gracias a programas Matalmas) con un software que duplica la mente humana. Además hay que tener cuidado con los desperfectos: aunque el Wiseman es tan robusto como cualquier otro borg, si los daños perforan el blindaje, es inevitable que algún sistema informático resulte dañado (tira al azar para la zona alcanzada). Lo cual puede resultar caro...



ATRIBUTOS FÍSICOS DEL WISEMAN

<u>Reflejos:</u>	14 (PH 8, 8000ed)
<u>Atractivo:</u>	NA
<u>Movimiento:</u>	10
<u>M/turno:</u>	30 m
<u>Km./h:</u>	32 km./h
<u>Salto (Vertical):</u>	6 m
<u>Salto (horizontal):</u>	8 m

TCO: 12

<u>Levantar:</u>	480 kg.
<u>Lanzar:</u>	120 m
<u>Modificador de daño:</u>	+4

CUERPO A CUERPO:

<u>Puñetazo:</u>	1D6+4
<u>Patada:</u>	2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones (Ópticas):</u>	0/0
<u>Opciones (Audio):</u>	2

TORSO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	30/40
<u>Opciones:</u>	0

BRAZO DERECHO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

BRAZO IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	0

PIERNA Y PIE DERECHO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	1

PIERNA Y PIE IZQUIERDO:

<u>CP:</u>	25
<u>PDE:</u>	20/30
<u>Opciones:</u>	1

PAQUETES DE OPCIONES

Opciones Sensoriales:

Ciberópticos:

Vídeo Imagen: muestra internamente las transmisiones de vídeo (ocupa 2 espacios para opciones, *Chromebook 1*, pág. 39). *2*



Net-Visión: permite ver la posición correspondiente a la Red de un lugar en el espacio real (1 espacio para opciones, *Chromebook 2*, pág. 24). *0*

Times Square Plus: interface visual para chips (3 espacios para opciones, *Chromebook 1*, pág. 38). *2*

Microvídeo: grabación de vídeo ilimitada (2 espacios para opciones). *0,5*

Ciberaudio:

Conector de Micrograbador: grabación de sonido ilimitada (1 espacio para opciones). *0,5*

Dispositivo Telefónico: comunicación celular (1 espacio de opciones). *1*

Codificador: comunicaciones seguras (1 espacio para opciones). *0,5*

Conexión por Radio de Banda Estrecha: 1 milla de alcance (1 espacio de opciones). *1*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Ninguno Instalado

OTRAS OPCIONES:

Sistemas Informáticos:

Ordenador con INT-3: básicamente se trata de un Ordenador corporal con la potencia de un terminal (*Chromebook 2*, pág. 8) que dispone de unas prestaciones equivalentes a las de la Terminal IIKL de Microtech con un conector cibernético de interface que añade un +2 a todas las tiradas aplicables (1 espacio en el torso, *Chromebook 2*, pág. 15). *5*

Escudo de datos: protegen al ordenador contra IEM y ataque similares (*Chromebook 2*, pág. 17).

Enlace de Acceso para Wetware: permite el acceso neural a los datos almacenados en la UM de los bancos de datos (0 espacios para opciones, PH = 0,5, 200ed, *Chromebook 2*, pág. 6).

Escáner Técnico & POC Compumods: gracias a puertos de acceso en los antebrazos, el Wiseman es capaz de leer tarjetas de crédito (Y hacer transacciones) y posee un 60% de posibilidades de recibir un +3 a las tiradas técnicas; el software ocupa 6 UM de uno de los bancos de datos (1 espacio para opciones en cada brazo, *Chromebook 2*, pág. 18). *0,5*

Ranuras para Chips: para hacer funcionar neuralware y escribir en chips de datos (música, vídeo, RV & danza cerebral). (0 espacios para opciones). *1*

Cronómetro: se trata de un reloj conectado a la Times Square Plus con todas las funciones imaginables (0 opciones). *1*

Cibermodem:

Conexión con Cibermodem: permite control completo de un cibermodem (0 espacios para opciones). *1*

Cibermodem Celular: Velocidad +4, 40 UM y Muros de Datos +20 gracias al quemador-ROM, pero cada banco de datos de memoria (leer a continuación) sólo puede tener Muros de Datos +8 como máximo. El terminal también funciona como un Terminal de Control Cibernético de alta calidad para vehículos controlados a distancia (*Chromebook 2*, pág. 30), añadiendo +1 a todas las tiradas pertinentes (1 espacio para opciones en el torso). *1*

Bancos de Datos Adicionales: cada miembro dispone de un almacén de datos de 20 UM; normalmente sólo se usa uno cada vez, si se accede a todos simultáneamente se penaliza en -4 la iniciativa del netrunner; es decir, -1 a la Velocidad por cada Banco de Datos adicional utilizado (1 espacio en cada miembro). *4*

Mecanismo de Autodesconexión: cuando está conectado protege los sistemas del cibermodem del software de ataque a cambio de un -5 a la iniciativa (0 espacios para opciones, *Chromebook 1*, pág. 8). *0*

Conmutados de Visión: permite que el netrunner comprobar su situación en el espacio real cuando está en la Red instantáneamente (0 espacios para opciones, *Chromebook 1*, pág. 9). *0*

COSTE TOTAL DEL CONJUNTO

EURODÓLARES: 91.381

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 33D6+3 (16D6+45)

ADEMÁS UN -1 ADICIONAL A LA EMP.

"¿Crees en Dios?"

— Akira, IA de la región de Tokio/Chiba

"Yo soy Dios"

— Chow, Wiseman, región de Hong Kong

NUEVAS OPCIONES PARA BORG COMPLETOS

Piel de Anguila

1400ed

La Piel de Anguila recubre el exterior del borg completo con una red de nodos eléctricos separados dos décimas de milímetro el uno del otro bajo la superficie del cuerpo del borg. Los nodos utilizan una batería reemplazable de seis usos como fuente de energía. La Piel de Anguila permite al borg electrocutar con descargas eléctricas a cualquiera que le toque. Un entramado de sensores distribuidos por el cuerpo detecta el contacto con humanoides y carga al borg con 75.000 devastadores voltios (la víctima debe hacer una tirada de TCO + Resistencia; si saca 25 o + recibe 1D6 puntos de daño; si saca entre 20 y 24, queda aturdido 1D10 + 2 asaltos y recibe 1D6 + 3 puntos de daño; con 15 a 19, aturdido 1D6 + 2 minutos y recibe 2D6 puntos de daño; con menos de 15 queda aturdido 1D10 + 5 minutos y recibe 2D6 + 3 puntos de daño). El borg por su parte es inmune a la descarga gracias al principio de Faraday y al aislamiento especial que lleva en sus componentes vitales.

Cirugía: IM, PH = 1D6

CiberEsteroides

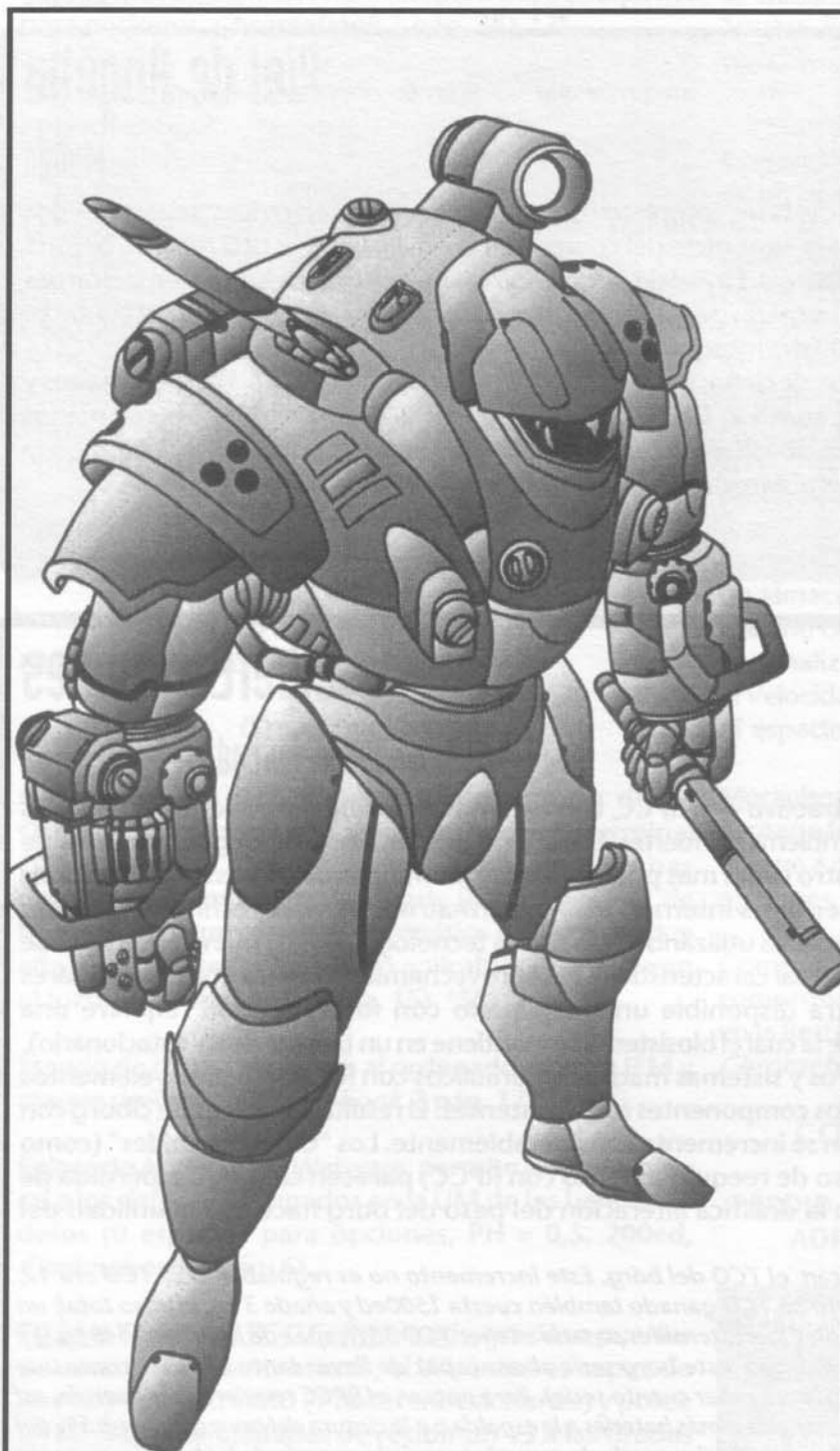
300ed por cada +1 al TCO/FUE

El Retículo Polinuclear Cristalino Contractivo — o RPCC, como es más conocido — es lo que hace que las Armaduras potenciadas actuales sean tan terriblemente fuertes. Estas fibras de plásticero de longitud controlable eléctricamente tan eficientes son hasta cuatro veces más poderosas que los miómeros convencionales. International Electric Cybernetics, Militech Cybernetics International, Cybermatrix y Dynalar Technologies están estudiando rediseñar sus conversiones completas utilizando esta nueva tecnología. Varios nuevos modelos de borgs están en proceso de diseño cuya principal característica es el aprovechamiento de las fibras musculares de RPCC. Actualmente, sólo se encuentra disponible un reequipado con RPCC, el cual requiere una reconstrucción completa del ciborg (durante la cual el biosistema se mantiene en un tanque de RV estacionario), en la cual se reemplazan todos los miómeros y sistemas magnetohidráulicos con RPCC y algunos elementos básicos del endoesqueleto con titanio y otros componentes más resistentes. El resultado final es un ciborg con la fuerza triplicada, pero cuyo peso también se incrementa considerablemente. Los "CiberEsteroides" (como la revista *Pop Tech* ha bautizado el proceso de reequipamiento con RPCC) parecen causar una pérdida de humanidad relativamente pequeña, pero la drástica alteración del peso del borg hace que la utilidad del proceso sea un tanto discutible.

Notas para el juego: los CiberEsteroides triplican el TCO del borg. Este incremento no es regulable; si tu TCO era 12, después deberá ser 36. Sin embargo, cada punto de TCO ganado también cuesta 1500ed y añade 3 kg. al peso total; un modelo Alpha (que pesa 350 libras, o 159 kg.) con CiberEsteroides pasaría a tener TCO 36 (¡capaz de levantar 1440 kg.!) y pesaría 231 kg. (más de 500 libras). ¡Uf!. Sin embargo, este borg sería ahora capaz de llevar tanto blindaje como una Armadura Potenciada (consulta Maximum Metal para saber cuanto sería). Para operar, el RPCC requiere más energía, así que es necesario incorporar de manera permanente una o más baterías a la espalda o a la cintura del borg (pesan un 5% del nuevo peso del borg, duran 10 horas, 200ed cada una, 20 ed cargarla de nuevo); cuando la energía de las baterías se agota hay una reducción de potencia automática que hace que el borg recupere su antiguo TCO/FUE. Cuidado con los Dragones con CiberEsteroides...

Cirugía: 2 x CR, PH: 6D6

ARMADURAS POTENCIADAS

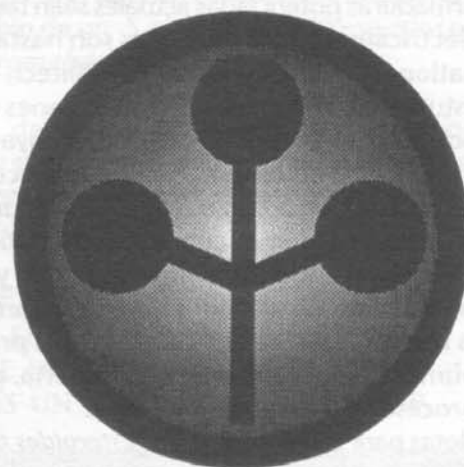


Armadura Personal Asistida de Combate Tipo-17k "Guardián" de Arasaka Mfg.

76.260ed

Arasaka destaca de nuevo con su Guardián. Diseñada para operar en compañía con fuerzas no potenciadas, el Guardián es la respuesta a tus necesidades de seguridad. Disponible con personal entrenado si se solicita.

(características en la página siguiente)



NOTA: los objetos que se encuentran en las fichas de Armaduras Potenciadas y DAL usan las reglas de *Maximum Metal*. Consulta ese suplemento en caso de dudas.



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE ARMADURA POTENCIADA

NOMBRE DE LA ARMADURA:

PESO TOTAL:

MODELO DEL CHASIS:

PUÑETAZO: PATADA:

APLASTAMIENTO: CORRER:

SALTO: SALTAR:

FABRICANTE:

BIA/AFD:

PESO DEL CHASIS:

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS:

COSTE TOTAL:

TAMAÑO DEL LEGIONARIO:

MODIFICADOR POR RESISTENCIA:

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 25 PDE 6 Interno PDE 1) SVF completo 10 Grabadora A/V codificador 15 2) Com. Laser Termógrafo Detectores de láser y microo. 25 3) Radio normal (no ocupa espacio)	CP 25 PDE 6 Interno PDE 1) Carrete y garfio 40 2) Ametralladora ligera de 7,62 mm 25 3) Pistola voltaica 5 4) Externo CP/PDE 1) Extintor de Incendios 20/20 2) Cartucho polvo cen. 15/15 3)	CP 25 PDE 6 Interno PDE 1) Am. Pesada de 12,7 mm 30 2) Am. pesada de 12,7 mm 30 3) Pistola de Flechette 15 4) Externo CP/PDE 1) Escáner Retinal 20/10 Escáner Sanguíneo 20/20 2) Cartucho de destello 20/20 3)	CP 25 PDE 12 Interno PDE 1) Microordenador Libro negro 10 (Chrome 2, pág.15) Esponja IEM 20 2) Recarga de 7,62 mm #1 3) Recarga de 7,62 mm #2 4) Externo CP/PDE 1) BRP Riple 20/20 2) Plastiesposas x6 20/10 3)	CP 25 PDE 12 Interno PDE 1) Recarga de flechette Recarga de pistola voltaica 20 2) Esponja IEM 30 Esponja IEM 30 3) 4) Externo CP/PDE 1) Esposas lon x4 20/10 2) 3)	CP 40 PDE 22 Interno PDE 1) Automédico Monitor 15 2) BSP 20 Espectáculo de Variedades 3) BRP Riple 20 4) Teléfono Celular 5 5) Externo CP/PDE 1) BRP Riple (trasero) 20/20 2) BSP 20/20 Espectáculo de Variedades 3) Cartógrafo con GPS 20/5 4)

NOTAS

Baja Amp.

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Bastón Excálibur		8)	
2)		9)	
3)		10)	
4)		11)	
5)		12)	
6)		13)	
7)		14)	





Armadura Personal Asistida de Combate Tb/O "Lifeline" de Militech & Trauma Team

99.000ed

La colaboración entre Militech y TTI ha producido la solución al problema de la fragilidad del ser humano frente a los desastres. El Lifeline está diseñado para caminar a través del fuego, el agua, los compuestos químicos más peligrosos y las balas, allí donde debas ir para salvar vidas. Es lo suficientemente fuerte para mover vigas, pero lo suficientemente ligero para caminar por suelos de edificios ligeros o ser transportado por aire. El Lifeline permite a su piloto entrar y realizar su trabajo, sea un rescate, un incendio, unos primeros auxilios en combate o una reparación.

(características en la página siguiente)



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE ARMADURA POTENCIADA

NOMBRE DE LA ARMADURA:

PESO TOTAL:

MODELO DEL CHASIS:

PUNETAZO: PATADA:

APLASTAMIENTO: CORRER:

SALTO: SALTAR:

FABRICANTE:

BIA/AFD:

PESO DEL CHASIS:

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS:

COSTE TOTAL:

TAMAÑO DEL LEGIONARIO:

MODIFICADOR POR RESISTENCIA:

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 40 PDE 7 Interno PDE 1) Banda ancha con SFV 10 Sistema Visual de reserva 15 2) Codificador grabadora A/V Termógrafo 3) Radio normal (no ocupa) 25 Externo CP/PDE 1) Extensión Sensorial 15/15 Pistola de Flechette 20/15 2) Reflector 10/5 (no ocupa)	CP 40 PDE 7 Interno PDE 1) M-31 de AP 10 2) Extintor 20 3) Equipo médico 10 4) Externo CP/PDE 1) Equipo de herramientas 2) Garras de Escalada 30/15 3)	CP 40 PDE 7 Interno PDE 1) Carrete y Garfio 40 2) Autosellado al vacío 50 3) Miniordenador (Hybrid) 10 4) Externo CP/PDE 1) Sierra eléctrica 20/25 2) Garras de Escalada 30/15 3)	CP 40 PDE 7 Interno PDE 1) Cartucho Destello 20 2) Autosellado al vacío 50 3) Autosellado al vacío 50 4) Externo CP/PDE 1) Obst. de plástico BPL 20/10 Obst. de cables BOM 20/10 2) Garras de Escalada 30/15 3)	CP 40 PDE 7 Interno PDE 1) Autosellado al vacío 50 2) Esponjas IEM #1 30 #2 30 3) Cartucho de humo 15 4) Externo CP/PDE 1) Pulver. BPL Spray #1 10/20 #2 10/20 2) Garras de Escalada 30/15 3)	CP 40 PDE 22 Interno PDE 1) Automédico Militech Repeater 25 2) Automédico Repeater 3) Escotilla de escape 30 4) Equipo médico (botiquín completo) 15 5) Externo CP/PDE 1) BRP Riple 20/20 2) BSP 20/20 Espectáculo de Variedades 3) Cartucho de Cintas 20/20 4)

NOTAS

Baja Amp.

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Extensor plegable y blindado (automédico)	30/30/25	8)	
3) LG Automático 30 mm	25/25/20	9)	
4) Rec. #1 (mezla frag/AEP)	0/20/11	10)	
5) Rec. #2 (antiincendios)	0/20/11	11)	
6)		12)	
7)		13)	
		14)	



DALS (DROIDES DE APOYO LABORAL)

Los DALS son armazones lineales pilotados por control remoto por operarios humanos. Han sido diseñados para ayudar a los trabajadores en la construcción y otras tareas difíciles. Los DALS normalmente son de estructura semiabierta para que se pueda acceder a ellos fácilmente y sea sencillo repararlos, pero pueden contar con cascos externos sellados por razones de seguridad o para operar en condiciones medioambientales hostiles como bajo el agua, en el vacío y con sustancias peligrosas. Los DALS se utilizan mucho hoy en día por los equipos de obreros en casi todas las construcciones (tanto en tierra como en órbita) y en las secciones de carga de los puertos más importantes de Europa.

Los DALS se construyen a partir de armazones lineales a los que se incorpora hardware semiautónomo. 1) Selecciona un armazón, como si se tratara de una APAC. Se puede escoger cualquier tipo de armazón. 2) Incorpora los circuitos de control de androides (explicados a continuación), el interface y equipo de comunicaciones. 3) Selecciona blindaje si se desea y es posible instalarlo; recuerda, es necesario disponer de FUE 25 o superior para poder llevar blindaje. 4) Selecciona equipo; se usan las mismas reglas que en el caso de APAC para instalarlo.

Equipo Nuevo

CIRCUITOS DE CONTROL DE ANDROIDES: Ocupan un espacio por servomotor (uno en la cabeza, uno en cada brazo o pierna, uno en el torso); 5 kg./servo; 500ed en total (sus PDE se consideran parte de los PDE del armazón lineal). Se tratan de los circuitos y servomotores que imitan y transmiten la información desde el operador humano al armazón. El precio y el peso es para un MOV básico de 5 (el MOV mínimo es 1 y máximo es 10), +/- x 0,1 al precio y peso (el peso no puede reducirse, sólo incrementarse).

MIEMBROS EXTRA: Los DALS no tienen porqué ser humanoides. Se les pueden añadir brazos y piernas extra para que puedan llevar más peso o ganar movilidad. Cada miembro adicional cuesta un 10% del precio básico del armazón y pesa un 15% del peso básico del armazón. Los brazos extras pueden ser de FUE inferior a los básicos; si es así, se ha de calcular su precio y peso basándose en un armazón lineal de la FUE correcta (e inferior). Los miembros extra normalmente deben tener sus propios servos CCA.

Los brazos adicionales implican manos adicionales para llevar cosas; con un SIR de banda ancha o IRV, un operario de DAL puede hacer cosas distintas con manos distintas. Aunque aprender a hacerlo requiere práctica, un operario de DAL sólo puede llevar a cabo una acción con cada mano/manipulador por cada 3 niveles que tenga en su habilidad, redondeando hacia abajo. Como máximo se puede llevar a cabo una acción normal independiente con cada brazo. Se hace notar que las acciones adicionales no están sometidas a la penalización de -3 habitual al realizar acciones adicionales en un asalto.

Las piernas adicionales sólo añaden estabilidad al DAL. Las tiradas de maniobra y reducción de velocidad son a +3 por cada pierna extra, y una DAL con 3 o + piernas está siempre bien "anclado" si se le empuja o se tira del él. Además, cada miembro adicional añade espacios para instalar equipo interno y externo.

Uso de DAL

Utilizar un DAL es parecido a operar un remoto o controlar con interface una máquina. La habilidad que se utiliza es *Sistemas Controlados a Distancia* (ver *Chrome 2*, pág. 30). *Pilotar AP* también vale, pero se aplica un -1 a la habilidad. El operario utiliza un mando parecido a un cibermodem para comunicar sus instrucciones. El mando vale 1000ed y puede utilizar un cable de comunicaciones directo (no hay coste adicional y no ocupa espacios en el DAL) o una radio, láser, microondas o incluso teléfono celular. El sistema de comunicaciones adecuado debe instalarse en el DAL.

Una vez conectado, el operario puede mover el DAL de la misma forma que una armadura potenciada. El equipo se utiliza en numerosos campos comerciales e, incluso, en algunos militares (un DAL es poco más que un complejo VCD en el campo de batalla).

Piratería de DAL

Como los DALs operan gracias a un interface neuronal (no es posible utilizarlos de otra manera, el movimiento bípodo sólo puede lograrse conectando el DAL al centro de equilibrio de un humano), un netrunner puede tomar el control de un DAL. Como los DALs no suelen operar a través de una red informática, sino mediante control directo, es necesario interrumpir las comunicaciones y construir un programa de utilidades de control de DALs para sustituir el del operador (el programa tiene FUE 2, ocupa 1 UM y cuesta 150ed).

Encontrar la frecuencia correcta para introducir la señal requiere la utilización de la habilidad de Experto (Guerra Electrónica). Interferir con una señal de radio es a Dificultad 10 o +, una señal celular es Dificultad 20 o + y una señal de láser o microondas es Dificultad 25 o + (además debes interrumpir físicamente la trayectoria del haz). Añade un +10 a las Dificultades si la señal está codificada. Naturalmente, el cibermodem del netrunner debe ser conectado al equipo de comunicaciones correcto para que se pueda intentar el pirateo. Con un poco de trabajo, este sistema de pirateo se puede usar también contra drones y vehículos a control remoto.

DALs DE EJEMPLO



"Frelon" de Duroi/Janvier

67.280ed

Se trata de una versión simplificada de un Módulo de Trabajo (*Deep Space*, pág. XX), diseñado para operar en el vacío. Es propulsado gracias a un complejo sistema de propulsores, cuenta con un caparazón externo de protección para reducir el riesgo de los trabajos espaciales. Sus cuatro pequeños brazos manipuladores están equipados con diversas herramientas e instrumentos. El casco del Frelon cuenta con una Capacidad de Parada de Radiación de 6 (*Deep Space*, pág. 19).

(consulta la página 116 para leer los detalles)



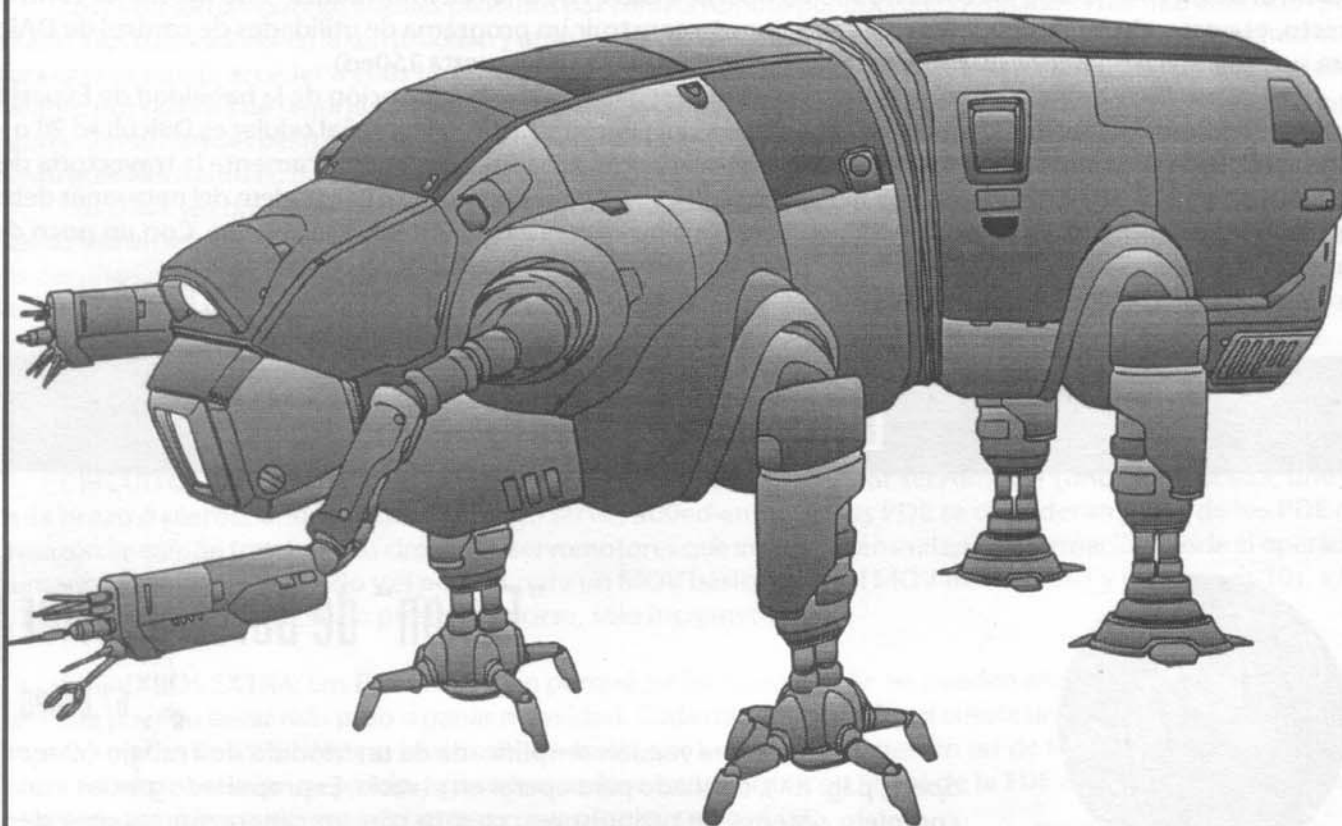
"Nova" de Fiat

78.390ed

Este DAL sólo se utiliza para el transporte de carga (junto con la Abeja de Hyundai). Cuenta con dos largos brazos con poderosas manos y un tercero, más delgado, instalado en el pecho para tareas más delicadas.

(consulta la página 117 para leer los detalles)



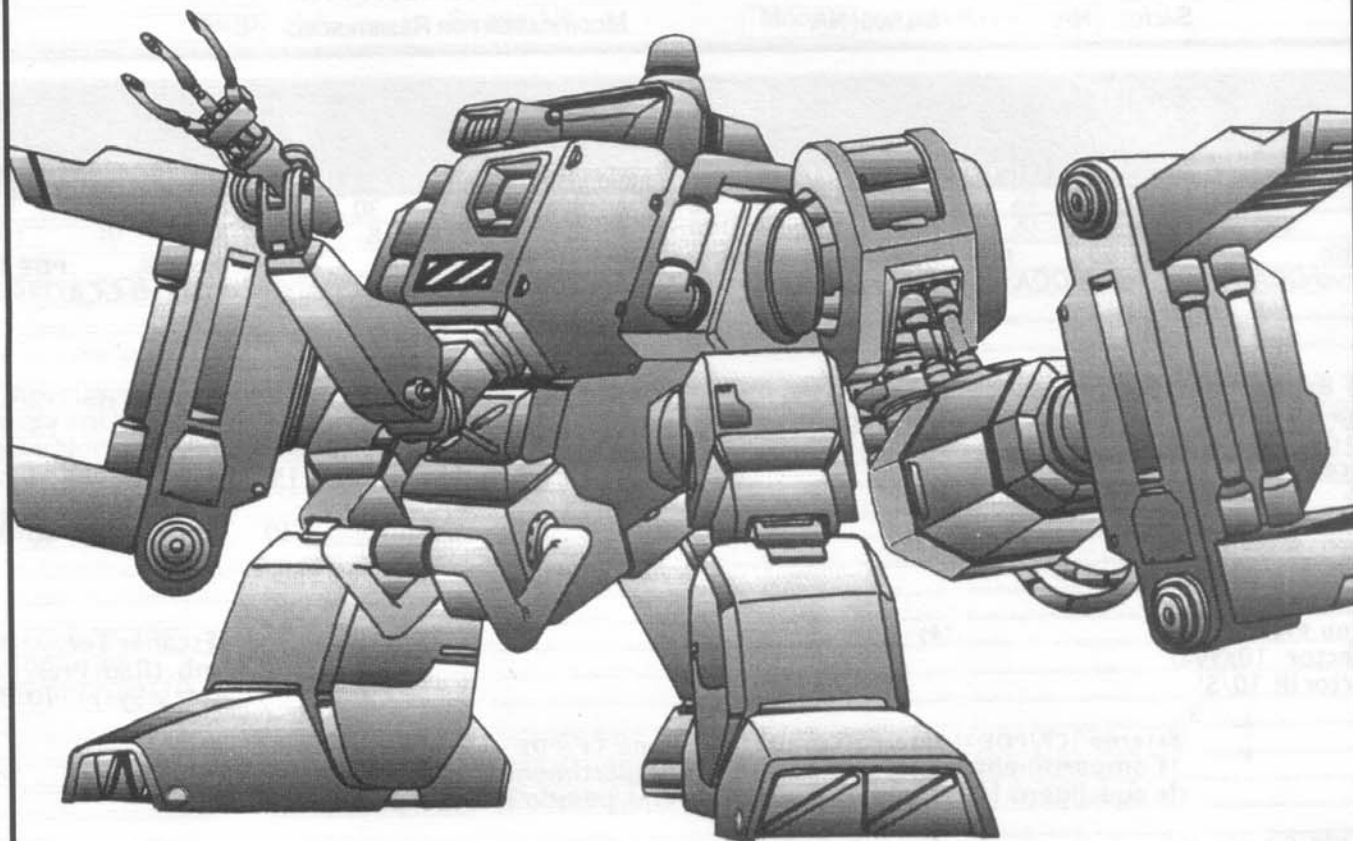


"Newport Mk. II" de International Electric

56.440ed

Este DAL se utiliza para el mantenimiento en fábricas donde puede moverse por los túneles de mantenimiento y trepar dentro y sobre maquinaria pesada. Para facilitar su tarea, es de forma alargada y cuenta con cuatro patas (dos de las cuales son "pies" articulados espaciales). Sus dos brazos están equipados con varias herramientas electrónicas.

(consulta la página 118 para leer los detalles)



"Scarabee" de Duroi/Janvier

95.150ed



Se trata de un DAL común en muelles de construcción. Dispone de dos brazos principales con herramientas (soplete, taladro neumático, martillo eléctrico, sierra de metal) y dos más pequeños instalados sobre los hombros para trabajos de precisión. Las patas principales pueden engancharse si es necesaria más fuerza y dispone de una tercera pata para obtener mayor estabilidad.

(consulta la página 119 para leer los detalles)



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE DAL

NOMBRE DE LA ARMADURA: FRELON

PESO TOTAL: 543Kg

MODELO DEL CHASIS: HÉROE (FUE 30)

PUÑETAZO: 3D102D10 PATADA: NA

APLASTAMIENTO: 4D103D10 CORRER: 15M (M4)

SALTO: NA SALTAR: NA

FABRICANTE: DUROL / JANVIER

BIA/AFD: +3/+2

PESO DEL CHASIS: 158 Kg

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS: 1500/450 Kg

COSTE TOTAL: 67280 ED.

TAMAÑO DEL LEGIONARIO: NA

MODIFICADOR POR RESISTENCIA: -8

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 30	CP 30	CP 30	CP 30	CP 30	CP 30
PDE 8	PDE 5	PDE 5	PDE 8	PDE 8	PDE
Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE
1)Servo CCA	1)Servo CCA	1)Servo CCA	1)Servo CCA	1)Servo CCA	1)Servo CCA
2)SVF Banda ancha adic. 10	2)Equipo de herr. ligero 15	2)Equipo de herr. ligero 15	2)Extintor de Incendios 20	2)Dispensador de bolas de plasta y parches de plasma 15	2)Célula de Energía 15
Radio de largo alcance cod. 15					Célula de Energía 15
3)	3)	3)	3)Carrete y Garfio 40	3)Carrete y Garfio 40	3)Carrete y Garfio 40
Externo CP/PDE	4)	4)	4)	4)	4)Escáner Tec. Amb. (Rad. Pres, Atm y Sys) 10
1)Reflector 10/5					
Reflector IR 10/5					
	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	5)
2)	1)Compartimento de equ. ligero 10	1)Reserva de aire de emergencia para obreros (2u. de media hora	1)Compartimento de equ. pesado 15	1)Equipo de Herr. pesado	
	2)	2)	2)Compartimento de equ. pesado 15	2)Equipo de Herr. pesado	Externo CP/PDE
					1)Cohetes de maniobra en el espacio 20/30
	3)	3)	3)	3)	2)Cohetes de maniobra en el espacio 20/30
					3)Combustible adicional para cohetes (1000) 15
					4)

NOTAS

CPR 6

Cont. Radio

Can. Avan.

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Las piernas son brazos		8)	
2) adicionales (FUE 30)		9)	
3) Los brazos normales		10)	
4) son de FUE 20		11)	
5) El blindaje cuenta con		12)	
6) CPR 6 Integral		13)	
7)		14)	



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE DAL

NOMBRE DE LA ARMADURA:

PESO TOTAL:

MODELO DEL CHASIS:

PUNETAZO: PATADA:

APLASTAMIENTO: CORRER:

SALTO: SALTAR:

FABRICANTE:

BIA/AFD:

PESO DEL CHASIS:

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS:

COSTE TOTAL:

TAMAÑO DEL LEGIONARIO:

MODIFICADOR POR RESISTENCIA:

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 25 PDE 10 Interno PDE 1) Servo CCA	CP 25 PDE 10 Interno PDE 1) Servo CCA	CP 25 PDE 10 Interno PDE 1) Servo CCA	CP 25 PDE 20 Interno PDE 1) Servo CCA	CP 25 PDE 20 Interno PDE 1) Servo CCA	CP 25 PDE 30 Interno PDE 1) Servo CCA
2) Apertura de banda ancha 15 Radio Normal 10 Codificador	2) 2X BPL 20 Obs. de plástico Para sujetar cosas	2) 2X BPL 20 Obs. de plástico Para sujetar cosas	2) Carrete y garfio 40	2) Carrete y garfio 40	2) 2X reservas 15 de combustible adicionales 15
3) Sonar 10 telémetro/detector	3)	3)	3)	3)	3) 2X BOM 20 Obs. de cable para sujetar cosas
Externo CP/PDE 1) Cont. radio baja amp 10/10	4)	4)	4)	4)	4) Carrete y garfio 40
2)	Externo CP/PDE 1) Punto de anclaje de red de carga 5	Externo CP/PDE 1) Punto de anclaje de red de carga 5	Externo CP/PDE 1) Punto de anclaje de red de carga 5	Externo CP/PDE 1) Punto de anclaje de red de carga 5	5)
	2)	2)	2)	2)	Externo CP/PDE 1) Punto de anclaje de red de carga 5
	3)	3)	3)	3)	2) Punto de anclaje de red de carga 5
					3) Punto de anclaje de red de carga 5
					4) Punto de anclaje de red de carga 5

NOTAS

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Brazo manipulador	0/10/20Kg	8)	
2) central de FUE 20		9)	
3) Red de carga con 1000Kg	0/10(de cortar)	10)	
4) de capacidad. La		11)	
5) capacidad decrece en		12)	
6) 100kg. por cada punto		13)	
7) de anclaje destruido		14)	



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE DAL

NOMBRE DE LA ARMADURA:

PESO TOTAL:

MODELO DEL CHASIS:

PUNETAZO: PATADA:

APLASTAMIENTO: CORRER:

SALTO: SALTAR:

FABRICANTE:

BIA/AFD:

PESO DEL CHASIS:

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS:

COSTE TOTAL:

TAMAÑO DEL LEGIONARIO:

MODIFICADOR POR RESISTENCIA:

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP	CP	CP	CP	CP	CP
PDE 7	PDE 13	PDE 13	PDE 13	PDE 13	PDE 19
Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE
1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA
2) Banda ancha completo 10	2) Equipo de Herr. ligero 15	2) Equipo de Herr. ligero 15	2) Almacén de piezas de repuesto piernas delanteras solamente 20	2) Almacén de piezas de repuesto piernas delanteras solamente 20	2) Reserva de combustible adicional 15
3) Teléfono celular 20	3) 2x BSSpulveriz. de silicona 20	3) 2x BESpulveriz. de Epoxy 20	3) 1x BSSpulveriz. de silicona 10	3) 1x BESpulveriz. de silicona 10	3) Extintor de incendios 20
Externo CP/PDE	4)	4)	4)	4)	4) Microordenador de mantenimiento y escáner med. 15
1) Reflector blanco 10/15	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	5) Teléfono
Reflector UV 10/15	1) Pies especiales "articulados" (pierna trasera solo)	1) Pies especiales "articulados" (pierna trasera solo)	1) Extensión sensorial 15	1) Extensión sensorial 15	
2)	2)	2)	2)	2)	Externo CP/PDE
	3)	3)	3)	3)	1) Almacén de piezas de repuesto pesadas 15/15
					2) Almacén de piezas de repuesto pesadas 15/15
					3) Almacén de piezas de repuesto pesadas 15/15
					4)

NOTAS

Control Celular

Control Avan.

2 pares de piernas

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Nota: el Newport cuenta		8)	
2) con dos pares de piernas;		9)	
3) uno delantero y uno		10)	
4) trasero. Además carece		11)	
5) de blindaje. Todo el PDE		12)	
6) interno está expuesto.		13)	
7)		14)	



DESCRIPCIÓN DETALLADA DE DAL

NOMBRE DE LA ARMADURA: SCARABEE

PESO TOTAL: 482Kg

MODELO DEL CHASIS: HÉROE (FUE 30)

PUNETAZO: 3D10 PATADA: 5D10

APLASTAMIENTO: 4D10 CORRER: 18MA(M5)

SALTO: NA SALTAR: NA

FABRICANTE: DUROL / JANVIER

BIA/AFD: +1/+1

PESO DEL CHASIS: 158 Kg

LEVANTAR/CARGA DEL CHASIS: 1500/450 Kg

COSTE TOTAL: 76640 ED.

TAMAÑO DEL LEGIONARIO: NA

MODIFICADOR POR RESISTENCIA: -8

Espacios

CABEZA(1)	BRAZO D.(2)	BRAZO I.(3)	PIERNA D.(4-5)	PIERNA I.(6-7)	TORSO(8-0)
CP 25	CP 25	CP 25	CP 25	CP 25	CP 25
PDE 8	PDE 8	PDE 8	PDE 16	PDE 16	PDE 24
Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE	Interno PDE
1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA	1) Servo CCA
2) Grabadora AV microóptica con apertura de banda ancha 15	2) Extintor de incendios	2) Carrete y garfio 40	2) 2x BES pulver. de Epoxy 20	2) 2x BES pulver. de Epoxy 20	2) 2x Reservas de combustible 15
3) Radio normal (no ocupa)	3) 2x BES pulver. de Epoxy 20	3) 2x BES pulver. de Epoxy 20	3) 2x BOM obs. de cables para sujetar cosas	3) 2x BPL obs. de plástico para sujetar cosas	3)
Externo CP/PDE	4)	4)	4)	4)	4)
1) Reflector blindado 10/10 Extensión sensorial 15/15	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	Externo CP/PDE	5)
2)	1) Equipo de herr. pesado 15/40	1) Equipo de herr. pesado 15/40	1) Garras de Escalada 15/30	1) Garras de Escalada 15/30	Externo CP/PDE
	2) Equipo de herr. pesado 15/40	2) Equipo de herr. pesado 15/40	2)	2)	1)
	3)	3)	3)	3)	2)
					3)
					4)

NOTAS

Control por cable
Control Básico
(-3REF)

Equipo Llevado

OBJETO	CP/PDE/PESO	OBJETO	CP/PDE/PESO
1) Brazo derecho FUE 15	0/10/17Kg	8)	
2) Brazo izquierdo FUE 15	0/10/17Kg	9)	
3) Pierna de apoyo central	25/20/29Kg	10)	
4)		11)	
5)		12)	
6)		13)	
7)		14)	



REGLAS DE MANTENIMIENTO



Una de las grandes verdades del universo es que si el hombre puede construir una máquina, el azar y la entropía la romperá tarde o temprano. En realidad, una de las cosas más extrañas de la actualidad es que las cosas hechas por el hombre no se rompan más a menudo; de hecho, la maquinaria y electrodomésticos modernos se estropean tan pocas veces que la humanidad se está empezando a creer que son irrompibles y que no requieren mantenimiento.

Esta idea es, por supuesto, totalmente errónea, pero piénsalo un momento. ¿Cuanta gente se molesta en llevar a cabo revisiones rutinarias de los aparatos de su propiedad? La mayoría de nosotros no nos molestamos, a menos que los aparatos en cuestión nos recuerden que lo necesitan, normalmente cuando empiezan a fallar de alguna manera.

Y al final todo acaba fallando. Las reglas que se exponen a continuación son opcionales y las pueden usar Árbitros interesados en introducir más realismo en sus partidas. Los Árbitros no tienen por qué utilizar estas reglas si no quieren. De hecho, utilizarlas en exceso puede retrasar demasiado el juego, convirtiéndolo en una interminable sucesión de tiradas de salvamento. Por otra parte, estas reglas pueden ser una herramienta útil para un Árbitro que quiere saber si el ciberterminal que lleva colgado al hombro el netrunner ha sobrevivido a esa caída, o para saber si ese viejo automóvil destartado arrancará si los jugadores intentan usarlo para escapar.

Probabilidades de Mal Funcionamiento

La mayor parte de los productos comercializados son productos de una cultura de usar y tirar, la filosofía del romper y reciclar. Por esa razón, la mayor parte de los productos comercializados en el 2020 no se construyen para durar demasiado y son difíciles (y costosos) de reparar (sigue leyendo).

Para determinar la probabilidad de que un aparato funcione mal se clasifica en una de las cuatro categorías de calidad: Poco Fiable (PF), Normal (NO), Muy Fiable (MF) y Excelente (EX). Las diferencias se explican después.

CALIDAD	PRECIO DEL APARATO	FALLO DE FUNCIONAMIENTO
PF	50%	30%
NO	100%	20%
MF	150%	10%
EX	300%	5%



El *Precio del Aparato* es el precio por el que se multiplica el coste original del artículo. Por ejemplo, una moto de mala calidad o a la que no se han hecho revisiones nunca valdría 750ed en vez de 1500ed, y una máquina realmente robusta (calidad EX) costaría 4500ed. *Fallo de Funcionamiento* es la probabilidad anual de que el aparato tenga algún fallo; un mantenimiento adecuado la reduce a la mitad. También es la probabilidad de que el aparato falle si se le trata de mala manera.

Fallos de Funcionamiento

El Árbitro debe decidir cuando realizar chequeos para fallos de funcionamiento, dependiendo de las circunstancias. Por ejemplo, un casco de combate con gafas inteligentes incorporadas cae de un vehículo en movimiento; es un buen momento para tirar a ver si las gafas inteligentes se estropean. O cuando una herramienta eléctrica se ha dejado al aire libre en un día de lluvia ácida. Y especialmente cuando un vehículo o arma de fuego se ha utilizado mucho y no se ha limpiado o hecho una puesta a punto. Recuerda que un aparato que se revisa periódicamente sólo falla la mitad de las veces que un aparato normal al tirar cuando se debe realizar una comprobación de fallos.

Cuando un aparato funciona mal, el Árbitro debe decidir si el objeto se debe considerar simple o complejo. Para propósitos de fallos de funcionamiento, un objeto se considera simple si su funcionamiento es tal que una avería lo deja completamente inútil. Los microordenadores, las herramientas sencillas y las armas de fuego son ejemplos excelentes de lo que se considera un aparato simple. Los aparatos complejos son los que están formados por numerosos subsistemas, y si uno falla, su pérdida sólo reduce la efectividad del sistema, no lo inutiliza completamente. Los automóviles son un claro ejemplo de aparato complejo; un coche puede sufrir un pinchazo, pero la rueda sigue en su sitio y el vehículo puede seguir funcionando, aunque bastante mal. O un cilindro del motor podría dejar de funcionar, pero el coche seguirá funcionando, aunque más despacio (y probablemente dañando el motor).

Cuando ocurre un fallo de funcionamiento tira 1D10 y consulta la tabla a continuación.

D10	EFEECTO
1-4	Los aparatos simples dejan de funcionar el 30% de las veces. Los aparatos complejos pierden un 30% de su efectividad en un atributo (un coche perdería un 30% de su velocidad, un 30% de su autonomía o un 30% de su maniobrabilidad, o las tres cosas a la vez, etc.).
5-8	Los aparatos simples dejan de funcionar en el 60% de las ocasiones; los aparatos complejos pierden un 60% de su efectividad.
9-10	Los aparatos, simples o complejos, dejan de funcionar.

Mantenimiento y Reparaciones

La mayor parte de los aparatos del 2020 no han sido pensados realmente para que se puedan reparar — la filosofía de usar y tirar del mercado moderno tiende a desalentarlo —. Aunque realmente casi cualquier aparato y tecnología puede repararse, el precio de tales reparaciones es tan elevado que suele ser más fácil limitarse a comprar otro aparato del mismo tipo.

Uno de los primeros problemas a la hora de llevar a cabo una reparación o puesta a punto es encontrar a alguien que sea capaz de realizar el trabajo. Hay un montón de técnicos en los bajos fondos capaces de llevarlo a cabo, aunque esta gente deplora la filosofía comercial del usar y tirar, es la falta de gente autorizada por los fabricantes para realizar reparaciones lo que les permite ganarse la vida. Encontrar a un técnico que realice la reparación puede ser problemático a veces, más que nada porque, aunque encuentres a uno, lo más probable es que esté agobiado de trabajo.

Por suerte, si has encontrado a alguien que realice el trabajo (o si tienes los conocimientos, habilidades y equipo para hacerlo tu mismo), encontrar piezas de repuesto no es difícil. En un mundo de producciones masivas de productos, hay muy pocos que sean aparatos únicos compuestos de piezas "particulares". Es demasiado caro hacer las piezas específicamente para un solo producto de un tipo: la competencia vendería más barato si lo hicieran. Así que se ha acabado la era de los coches con piezas "originales de fábrica" y de los ordenadores con sistemas incompatibles.

El precio de las piezas necesarias para mantenimiento anual de rutina es igual a 1D10% del precio original del aparato sea este simple o complejo. El precio las piezas para reparar una avería menor (del 30%) oscila entre el 5%



y el 30% (1D6 x 5%) del precio para aparatos simples y entre el 3% y el 30% (1D10 x 3%) del precio para aparatos complejos. El precio de las piezas para las reparaciones necesarias para una avería seria (del 60%) oscilan entre el 10% al 60% del precio original del aparato (1D6 x 10%) si este es simple y entre el 5% y el 50% del precio original del aparato (1D10 x 5%) para aparatos complejos. Para casos de avería catastrófica (en las que un aparato ya no funciona en absoluto), las piezas para la reparación de un aparato simple cuestan entre un 30% y un 180% del precio original del aparato (3D6 x 10%), y la de un aparato complejo oscila entre el 10% y el 100% del coste original (1D10 x 10%).

Por cierto, los costes de la reparación no incluyen la mano de obra. La mano de obra es negociable, pero suele variar entre el 100% y el 150% del precio de las piezas, según la dificultad del trabajo y la avaricia del técnico.

¿Y cuanto tiempo tardan en reparar algo? Si dejas la tarea a otra persona, el tiempo que tarda será "en cuanto me pueda poner a ello". En el año 2020 los técnicos están más ocupados que los médicos, así que le llevará un tiempo. Si te ocupas tu mismo, el Árbitro decide. El mantenimiento de rutina lleva entre 5 minutos y varias horas, según lo complejo que sea el aparato que se está revisando y la calidad de las herramientas utilizadas. Un escáner técnico facilita mucho la tarea y la acelera considerablemente. Las reparaciones requieren más tiempo, a menos que sepas lo que va mal antes de empezar la reparación, en cuyo caso, una reparación requiere mucho menos tiempo que una revisión de mantenimiento.

Mantenimiento de Ciberequipo

Echamos ahora un vistazo a los problemas típicos del ciberequipo, a los que también se aplican los procedimientos anteriores.

Así que ahora tienes un bonito y brillante ciber-(lo que sea). Lleva poco tiempo acostumbrarse, pero tu forma de vida mejora apreciablemente gracias a tu nueva máquina. Pronto se convierte en una parte de tu vida.

Con el paso de los meses, empiezas a notar ligeras manías de tu cibermejora. Algunos días no funciona tan bien, y en poco tiempo empieza a causarte dificultades: tus miembros son lentos y torpes, tus potenciadores de reflejos no están bien ajustados, tus ojos están borrosos y no logras enfocar, tu ciberoído funciona con lagunas. Incluso tu ordenador neuronal tiene problemas interpretando las órdenes. ¿Que está fallando?

En este universo, nada permanece constante. Todo cambia y el cuerpo humano no es una excepción. A lo largo de la vida de una persona, el cuerpo experimentará sutiles pero importantes cambios químicos diez o más veces. Unos cambios lo suficientemente grandes como para deteriorar los parámetros de funcionamiento de los implantes cibernéticos, que deben estar muy bien calibrados y resisten mal las alteraciones de su medio.

Para contrarrestar el problema, el ciberequipo necesita reajustes periódicos. Se suele recomendar una revisión cada seis meses para detectar cualquier problema mecánico antes de que sea grave. El chequeo es bastante sencillo y consiste en una simple revisión conectado a una versión estática (y mucho más poderosa) de un escáner técnico. El aparato monitoriza y chequea todos los implantes cibernéticos, comprueba los resultados con los parámetros operativos programados y los compara con las condiciones psicológicas actuales. Estos chequeos producen diagnósticos muy fiables (se debe tratar la máquina como si tuviera la habilidad de *Cibertecnología* a 20 si se requiere alguna tirada). Si se detecta algún problema, el cibermedico puede hacerse una idea muy clara de lo que se debe hacer para corregirlo. (En ciberargot a estos chequeos se les llama "pasar por el potro", porque el proceso es similar al de llevar el coche de uno al garaje para una revisión). El chequeo cuesta 100ed. Para aquellos que prefieran comprar el ciberescáner, la máquina suele costar entre 50 a 65.000 euros.

Los punks que prefieran algo más barato pueden pedir a un cibermedico que les haga el chequeo. Se precisa un escáner técnico, 30 minutos y una tirada de *Cibertecnología* de 20 o + (el escáner técnico no da ningún bonificador). El Árbitro debe tirar en secreto, porque si el técnico se equivoca, los problemas del paciente permanecerán ocultos hasta que comiencen a aparecer síntomas serios.

Además, la mayor parte de los implantes cibernéticos que usan energía requieren baterías nuevas cada año. Los implantes a los que nos referimos son: ciberbrazos, ciberpiernas, cibermanos (cuando no están conectadas a un ciberbrazo), ciberserpientes y armazones lineales. Otros implantes funcionan mediante una sola batería, es decir que una batería les suministra energía a todos los implantes, independientemente de cuantos tengas. Las baterías nuevas cuestan 100ed cada una; 200ed cada una si no tienes nuevas que dar para que recarguen. Cada cibermiembro o serpiente requiere una batería distinta, un armazón lineal requiere cuatro, otra más es necesaria para las cibermanos (una vale para dos).



Ciberproblemas

Si el personaje se hace el chequeo, tira 1D10 y consulta la tabla a continuación. Añada un +1 a la tirada por cada tres meses después de los seis primeros meses desde que el personaje se hizo el chequeo. Un Arbitro sádico puede tirar en esta tabla cada tres meses o así para ver si sus ciberfilos están teniendo problemas de algún tipo.

TIRADA	RESULTADO
1-7	No hay problemas. Los implantes están funcionando bien.
8-9	Un pequeño problema en un implante aleatorio. Requiere de 1 a 3 horas localizarlo y arreglarlo y costará 1010 veces 50ed.
10-11	Un problema serio en un implante aleatorio. Requiere de 2 a 6 horas localizarlo y arreglarlo y costará 1010 veces 100ed.
12	Un problema serio en un implante aleatorio. El implante debe extraerse; si lo quieres de nuevo, tendrás que comprar otro.

Los efectos específicos de los problemas dependen del Árbitro, pues deben ajustarse según la situación. A continuación se indican algunos de los problemas más comunes que afectan al ciberequipo más común.

Cibermoda: los biomonitores y relojes subcutáneos dan lecturas erróneas, después empiezan a desvanecerse hasta apagarse. El tecnopelo, las lentes cambiantes, los tatuajes luminosos y las quimipieles cambian a colores equivocados, pierden color y acaban desapareciendo.

Equipo Neuronal: los fallos del equipo neuronal pueden ser muy peligrosos. Si el procesador básico funciona mal puede haber una mala interpretación de instrucciones, con malos resultados, ruidos aleatorios (estática en la cabeza!) y una retroalimentación neuronal negativa. Si no se interviene puede causar daños cerebrales o locura. Los potenciadores se conectan en momentos inapropiados, o te hacen moverte bruscamente; los fallos en su funcionamiento causan agujetas y masivos agarrotamientos musculares. *Puede matarte.* Los amplificadores táctiles y editores de dolor empiezan causando dolores leves, que crecen hasta hacerse insoportables. Los amplificadores olfativos van perdiendo potencia hasta que te dejan sin sentido del olfato o del gusto. Los sistemas de conexión (CVH, CAI, CDT, etc.) dan datos falsos y malinterpretan tus órdenes (tu pistola se dispara en el momento equivocado, el vehículo gira en la dirección que no era, etc.). Los zócalos de chips leen incorrectamente los chips, reduciendo la bonificación del chip y haciendo que aparezcan lagunas en los datos.

Implantes: hay implantes que nunca funcionan mal y que no requieren mantenimiento (los filtros nasales, los blindajes subcutáneos, los implantes anticonceptivos, los bolsillos subcutáneos y los suministros de aire independiente). Cuando las grabadoras fallan aparecen lagunas en las grabaciones. Los sensores (de movimiento, radar, sonar, químico) dan lecturas falsas. Los vocales (sintetizador de voz, audiovox) emiten sonidos deficientes, con gallos y fallos de velocidad. El elevador de adrenalina y los implantes Mr. Sudd/Señora de la Medianoche suelen activarse en momentos inapropiados (un problema que puede ser fatal si el elevador causa una sobredosis de adrenalina y un ritmo cardíaco demasiado acelerado, que puede tener consecuencias gravísimas).

Bioequipo: aunque no lo creas, los nanitos deben ser reprogramados periódicamente para interactuar correctamente con tu biología cambiante. Los injertos musculares, los implantes de hueso y músculo y el tejido dérmico no necesitan mantenimiento, pero el resto del bioequipo sí. Por suerte, si los nanitos fallan, su programación hace que dejen de funcionar totalmente. Casi siempre...

Ciberarmas: ups. Los fallos de funcionamiento más comunes suelen ser una activación prematura o no solicitada, o que sencillamente no funcionen cuando se les pide.

Ciberópticos: se nubla la visión o se ve mal, o las opciones se activan en orden incorrecto.

Ciberaudio: se recibe estática con la señal, lo que causa malas interpretaciones. Algunos ciberoídos producen ruidos constantes, una especie de ciberzumbido (enloquecedor). En otros casos simplemente no funcionan las opciones.

Cibermiembros: las instrucciones se interpretan incorrectamente, haciendo que el miembro funcione en el momento incorrecto. Los canales de control envían señales incorrectas, causando dolor. Las funciones y las opciones se pierden o se desactivan. Las ciberarmas incorporadas disparan accidentalmente...

Armazones Lineales: sufren el mismo tipo de fallos típicos en cibermiembros.

Blindaje Corporal: solo los sistemas ópticos y las orejas de conejo pueden funcionar mal y lo hacen de manera similar a los sensores apropiados.



LISTA DE PRECIOS

Equipo

Accesorios para Teléfonos Celulares.	los precios varían
Adaptador Visual.	100ed
Archaesthetic.	1000ed
Autocartógrafo.	200ed
Aventuras Virtuales.	especial
Bastón de Detección.	175ed
Botas 'Pinamonte'.	500ed
Brazalete MicroWaldo "Araña".	800ed
Cable de Escalada.	60ed
Cable de Fibra Óptica.	1ed/m
Cajas de Herramientas de Buchsterhude. ...	1000ed/1500ed
Caja de Herramientas 'Farinata'.	350ed
Casco 'Guercio'.	600ed
Ciberescayola.	3000ed
Chip de Modulación.	20ed
Detector de Mentiras.	5000ed
Diagnosticador Autónomo "Mini".	400ed
Drogas de Combate/Prime.	500ed/dosis
Drogas de Combate/Timewarp.	300ed/dosis
Drogas de Combate/Berserker.	400ed/dosis
Drogas Trauma/Sedante.	40ed/dosis
Drogas Trauma/Stim.	50ed/dosis
Drogas Trauma/Surge.	75ed/dosis
Drogas Trauma/Trauma.	60ed/dosis
Entornoescáner.	400ed
Equipo de Vigilancia.	3500ed
Equipo Waldo "Tripode".	800ed
Escáner Técnico 'Francesca'.	1200ed
Escáner Técnico CTS, plc 'Pembroke'.	1500ed
Escarpias de Escalada.	75ed
Fax Plus 1000™.	300ed
Gafas de Espejos Inteligentes.	450ed
Guante Inteligente.	110ed
Guantes 'Ciampolo'.	400ed
Holofono Tridimensional.	900ed
Incinerador Voltaico.	1000ed
Junturas.	100ed
Máscaras Royo Bodyfree.	600ed
Minicopiadora.	230ed
MegaVisor.	375ed
Monitor de Interface.	800ed
Monos 'Alessio'.	200ed
Nanoagentes "Pequeñas Maravillas".	50ed
Optica Remota.	100ed
Panel de Micromanipulación.	3000ed
Repetidores.	1000ed
RapiDetox.	1500ed
RotoWrighter.	20ed
Sangre Sintética.	150ed/pinta
Sistema Domítico.	50 a 250ed/m²
Solodrinker.	el precio varía
Traje Medioambiental.	725ed
Ultrasintetizador.	2345ed
Unidad de Conservación y Transporte de Miembros. ...	500ed
Unidad Interna Portátil.	1200ed

Ciberequipo

Autoinyector.	750ed
Brazos TallaSuper.	4000 a 5000ed
Brújula Ciberóptica.	300ed
CableVivos.	400ed
Cam-O-Skin.	850ed

CiberAlmohada.	80ed
Ciberdedos.	los precios varían
Ciberpienas "Romanova".	5.000ed el par
Ciberreconstrucciones Faciales.	los precios varían

CIBEREQUIPO RETRO

Ciberaudio "Spectrum".	650ed usado/1500ed nuevo
Cibermiembros "Enable".	el precio varía
Ciberóptico "Revelation".	700ed usado/2000ed nuevo
Conectores Modelo 100.	100ed usados/1000ed nuevos
Exoesqueletos de GP.	12.000ed usado/15.000 nuevo
Piel de Humor.	200ed el m²
Piel Transparente.	1000ed el m²
Uñas Lead's Turn-On.	25ed por uña
Uñas Lead's Show-Off.	45 ed por uña
Cobra Escupidora.	400ed
Coprocesador Marcapasos.	150ed
Cuchillo Oseo.	1000ed
ChainRipp.	1250ed

CHIPS DE HABILIDADES Y DATOS

Chip Discriminador.	310ed
Chips de Artes Marciales.	270ed por nivel
Chip de Inducción de Sueño.	400ed
Chip de Navegación y Orientación.	250ed
Chips de Reconocimiento Auditivo.	150ed por nivel
Crypto Chip.	600ed por par
Decoración SpyKe.	el precio varía
Endo-Armazón.	24.000 a 50.000ed
FleshWeave.	20% de lo que costó el cibermiembro + 200ed
Grabadora de Danza Cerebral.	15.000ed
Implante Ciberóptico del Tercer Ojo.	el precio varía
Interface Ocular.	600ed
Mano Palmeada.	250ed
Nano-Estilistas.	400ed
Ojo de Insecto.	750ed
Optico Láser-Com.	425ed
Placa de Conexión de Arma Inteligente.	300ed
Potenciadores de Piernas.	500ed
Sistema Ciberóptico de Interferometría.	400ed
Teléfono Celular Mediaware.	500ed
Verbal-Eyes.	750ed

Vehículos

Aerodeslizador Fei Lien 100.	290.000ed
Moto de Combate Ares.	21.000ed
Armadillo.	85.000ed
Burowagen HSR.	90.000ed
Dart.	10.000ed
Dunemaster.	40.000ed
Hermes.	250ed
Hoverciclo Violator.	100.000ed
HovTransporte.	360.000ed
Micromoto.	100ed
Minicóptero.	55.000ed
Nautilus Minicaravana.	32.000ed
Nómada.	55.000ed
Portamoto.	250ed
Roadcar.	5.500ed
Takaya Daimyo.	44.000ed
Thunderhawk.	12.5Med
Torpedo.	36.000ed
UH-10 TPAP.	1,85Med
Vagabundo.	50.000ed
Volcán.	950.000ed
Vulture.	215.000ed



ORDENADORES, CIBERTERMINALES, SOFTWARE Y PERIFÉRICOS

Ordenadores y Ciberterminales	
Águila de Raven Microcyb	11.000ed
El Caballero Verde de Lang	10.000ed
Cacciaguida de Dantech	7000ed
Cernícalo de Raven Microcyb	9000ed
Explorer One de Omnibus Cyberspace	25.000ed/1300ed
Lechuza de Raven Microcyb	25.000ed
PCT Danzig	500ed
PNI 210 de EBM	1000ed
PNI 412 de EBM	4200ed
PNI 724π de EBM	10.000ed
Programador de Asalto Azteca 600	8200ed
Masterdeck Lang Conpro-II	5000ed
Ordenador Personal "HandBox"	6700ed
Parraline 5700 de Zetatech	2100ed
Parraline 5800 de Zetatech	6500ed
PCZ Super	1500ed
Terminal Portátil PS-4040	1000ed
Terminales Joya	varía
Torre de Raven Microcyb	4000ed
Virocana de Zetatech	10.000ed
Zetatech PDR+	680ed

MEJORAS PARA ORDENADORES

Banco de Datos	500ed por nivel
Controlador de Holográfico	500ed
Interruptor Inteligente	250ed
Interruptor de potencia 2020	50ed
Lector de Chips	150ed
Mejoras de Memoria	1000ed
Mejoras del Procesador	200ed
Módulos de Memoria Externos	750ed
Puerto de Datos	100ed

MEJORAS PARA CIBERTERMINALES

Baterías	5ed por hora
Diagnet	5000ed
Mando del Hombre Muerto	1000ed
Muros & Puertas	1000ed/1500ed por nivel
Repetidor de Radio	1500ed
Selector de Expansión de Unidades de Memoria	300ed

SOFTWARE

Amenaza	7000ed
Bebe Llorón	430ed
Bola y Cadena	5000ed
Cartógrafo	200ed
Cascada	900ed
Cielo Negro	4480ed
Clarividencia ("Te Veo" 3.0)	720ed
Cuervo	1000ed
Deslumbrar	14.800ed
Dupré	900ed
Estacionamiento	10.000ed
Exorcista	600ed
Gemelo Malvado	2700ed
George	300ed
Knevil	220ed
Lanzallamas Infernal	1000ed
Lupa	250ed +20ed/punto de FUE
María Tifoidea	2400ed
Martillo Pilón	600ed
Matón	10.440ed
Manada de Lobos	15.200ed
Omnívoro	18.500ed
Perforadora	800ed

Perrero	1176ed
II en la Cara	800ed
Pistola de Bengalas	300ed
Posesión	1000ed
Rockerbit	200ed
RompeConexiones	150ed
Sombra	540ed
Terminator	260ed

Cibermascotas

Perro Pequeño	100ed
Pero Mediano	200ed
Perro Grande	500ed
Gato Doméstico	100ed
Felino Grande	500ed
Leopardo	2700ed
Guepardo	2800ed
Tiburón	1500ed
Oso	2000ed
Oso Grande	3000ed
Chimpancé	1000ed
Gorila	2000ed
Babuino	1500ed
Delfín	3000ed
Foca	2000ed
Nutria	500ed
Rapaz Pequeña	500ed
Rapaz Grande	1500ed
Murciélago	500ed
Ardilla	150ed
Ratón/Roedor	50ed
Conejo	100ed
Tigre o León	3000ed

Robots, Ciberformas, Borgs y Armaduras Potenciadas

ROBOTS Y CIBERFORMAS

Limpiabot de Brandt-Neumann	425ed
M-bot de Carolli	1150ed
Mini-Ciberforma Modelo A-2 "Tarántula"	4000ed
Mini-Ciberforma Modelo A-3 "Escarabajo"	10.000ed
Mini-Ciberforma Modelo B-2 "Cienpies"	10.000ed
V-Bot de Carolli	650ed

BORGs COMPLETOS

Araña de Militech	118.110ed
Burroughs de Adrek Robotics	42.000ed
Kildare de MD Tech, Inc.	46.000ed
Sheol de Moore Tech	50.000ed
Wiseman de Raven Microcyb	91.381ed

OPCIONES PARA BORGs COMPLETOS

CiberEsteroides	300ed/+1 TCO/FUE
Piel de Anguila	1400ed

ARMADURAS POTENCIADAS

Guardián de Arasaka	79390ed
Lifeline de Militech/TTI	62.000ed

DROIDES DE APOYO LABORAL

Frelon de Duroi/Janvier	67.280ed
Newport Mk. II de IEC	56.440ed
Nove de Fiat	78.390ed
Scarabee de Duroi/Janvier	95.150ed

Ha ver si os enteráis, ños: Si queréis entrar en la
Primera División, tenéis que gastaros los euros.

ÍNDICE

Equipo

Accesorios para Teléfonos Celulares.....	13
Adaptador Visual.....	18
Archaesthetic.....	6
Autocartógrafo.....	16
Aventuras Virtuales.....	19
Bastón de Detección.....	18
Botas 'Pinamonte'.....	8
Brazalete MicroWaldo "Araña".....	11
Cable de Escalada.....	15
Cable de Fibra Óptica.....	4
Cajas de Herramientas de Buchsterhude.....	12
Caja de Herramientas 'Farinata'.....	9
Casco 'Guercio'.....	8
Ciberescayola.....	7
Chip de Modulación.....	13
Detector de Mentiras.....	15
Diagnosticador Autónomo "Mini".....	11
Drogas de Combate/Prime.....	17
Drogas de Combate/Timewarp.....	17
Drogas de Combate/Berserker.....	17
Drogas Trauma/Sedante.....	17
Drogas Trauma/Stim.....	17
Drogas Trauma/Surge.....	17
Drogas Trauma/Trauma.....	17
Entornoescáner.....	16
Equipo de Vigilancia.....	18
Equipo Waldo "Trípode".....	10
Escáner Técnico 'Francesca'.....	8
Escáner Técnico CTS, plc 'Pembroke'.....	12
Escarpias de Escalada.....	15
Fax Plus 1000™.....	12
Gafas de Espejos Inteligentes.....	3
Guante Inteligente.....	14
Guantes 'Ciampolo'.....	8
Holofono Tridimensional.....	13
Incinerador Voltaico.....	4
Junturas.....	4
Máscaras Royo Bodyfree.....	20
Minicopiadora.....	13
MegaVisor.....	18
Monitor de Interface.....	5
Monos 'Alessio'.....	7
Nanoagentes "Pequeñas Maravillas".....	4
Óptica Remota.....	20
Panel de Micromanipulación.....	5
Repetidores.....	4
RapiDetox.....	6
RotoWrighter.....	13
Sangre Sintética.....	6
Sistema Domótico.....	19
Solodrinker.....	20
Traje Medioambiental.....	16
Ultrasintetizador.....	14
Unidad de Conservación y Transporte de Miembros.....	6
Unidad Interna Portátil.....	7

Ciberequipo

Autoinyector.....	25
Brazos TallaSuper.....	25
Brújula Ciberóptica.....	24
CableVivos.....	24
Cam-O-Skin.....	30

CiberAlmohada.....	26
Ciberdedos.....	22
Ciberpiernas "Romanova".....	31
Ciberreconstrucciones Faciales.....	33
CIBEREQUIPO RETRO	
Ciberaudio "Spectrum".....	35
Cibermiembros "Enable".....	34
Ciberóptico "Revelation".....	36
Conectores Modelo 100.....	33
Exoesqueletos de GP.....	34
Piel de Humor.....	35
Piel Transparente.....	35
Uñas Lead's Turn-On.....	36
Uñas Lead's Show-Off.....	36
Cobra Escupidora.....	27
Coprocesador Marcapasos.....	26
Cuchillo Óseo.....	25
ChainRipp.....	29
CHIPS DE HABILIDADES Y DATOS	
Chip Discriminador.....	37
Chips de Artes Marciales.....	37
Chip de Inducción de Sueño.....	37
Chip de Navegación y Orientación.....	37
Chips de Reconocimiento Auditivo.....	37
Crypto Chip.....	37
Decoración SpyKe.....	23
Endo-Armazón.....	28
FleshWeave.....	21
Grabadora de Danza Cerebral.....	23
Implante Ciberóptico del Tercer Ojo.....	28
Interface Ocular.....	27
Mano Palmeada.....	26
Nano-Estilistas.....	26
Ojo de Insecto.....	23
Óptico Láser-Com.....	24
Placa de Conexión de Arma Inteligente.....	23
Potenciadores de Piernas.....	24
Sistema Ciberóptico de Interferometría.....	27
Teléfono Celular Mediaware.....	24
Verbal-Eyes.....	32

Vehículos

Aerodeslizador Fei Lien 100.....	45
Armadillo.....	49
Burowagen HSR.....	55
Dart.....	46
Dunemaster.....	43
Hermes.....	50
Hoverciclo Violator.....	40
HovTransporte.....	44
Micromoto.....	50
Minicóptero.....	46
Moto de Combate Ares.....	54
Nautilus Minicaravana.....	46
Nómada.....	53
Portamoto.....	42
Roadcar.....	42
Takaya Daimyo.....	41
Thunderhawk.....	48
Torpedo.....	47
UH-10 TPAP.....	52
Vagabundo.....	42
Volcán.....	51
Vulture.....	50

ORDENADORES, CIBERTERMINALES, SOFTWARE Y PERIFÉRICOS

Ordenadores y Ciberterminales	
Netrunning Clase Daemon.....	58
Águila de Raven Microcyb	66
El Caballero Verde de Lang	69
Cacciaguida de Dantech	68
Cernícalo de Raven Microcyb	66
Explorer One de Omnibus Cyberspace	65
Lchuza de Raven Microcyb	67
PCT Danzig	63
PNI 210 de EBM	65
PNI 412 de EBM	67
PNI 724 π de EBM	69
Programador de Asalto Azteca 600	64
Masterdeck Lang Conpro-II	63
Ordenador Personal "HandBox"	63
Parraline 5700 de Zetatech	64
Parraline 5800 de Zetatech	62
PCZ Super	61
Terminal Portátil PS-4040	67
Terminales Joya	64
Torre de Raven Microcyb	66
Virocana de Zetatech	62
Zetatech APD+	
MEJORAS PARA ORDENADORES	
Banco de Datos	70
Controlador de Holovideo	70
Interruptor Inteligente	69
Interruptor de potencia 2020	69
Lector de Chips	70
Mejoras de Memoria	70
Mejoras del Procesador	70
Módulos de Memoria Externos	70
Puerto de Datos	70
MEJORAS PARA CIBERTERMINALES	
Baterías	71
Diagnet	71
Mando del Hombre Muerto	71
Muros de Datos & Puertas de Códigos	72
Repetidor de Radio	71
Selector de Expansión de Unidades de Memoria	71
SOFTWARE	
Amenaza	79
Bebe Llorón	76
Bola y Cadena	75
Cartógrafo	80
Cascada	73
Cielo Negro	80
Clarividencia ("Te Veo" 3.0)	73
Cuervo	78
Deslumbrar	75
Dupré	76
Estacionamiento	78
Exorcista	77
Gemelo Malvado	76
George	74
Knevil	79
Lanzallamas Infernal	74
Lupa	74
María Tifoidea	77
Martillo Pilón	75
Matón	74
Manada de Lobos	78
Omnívoro	78

Perforadora	75
Perrero	80
π en la Cara	73
Pistola de Bengalas	75
Posesión	77
Rockerbit	79
RompeConexiones	80
Sombra	77
Terminator	79

Cibermascotas

Adquisición de Animales	81
Ciberequipo para Animales	83
Ciberpredador	86
Mascotas Perfectas	86
Ojos Animales	87
Perro Guardián Digital	85

Robots, Ciberformas, Borgs y Armaduras Potenciadas

ROBOTS Y CIBERFORMAS	
Limpiabot de Brandt-Neumann	88
M-bot de Carolli	88
Mini-Ciberforma Modelo A-2 "Tarántula"	90
Mini-Ciberforma Modelo A-3 "Escarabajo"	92
Mini-Ciberforma Modelo B-2 "Cienpies"	91
V-Bot de Carolli	89
BORGS COMPLETOS	
Araña de Militech	99
Burroughs de Adrek Robotics	97
Kildare de MD Tech, Inc.	95
Sheol de Moore Tech	93
Wiseman de Raven Microcyb	104
OPCIONES PARA BORGS COMPLETOS	
CiberEsteroides	107
Piel de Anguila	107
ARMADURAS POTENCIADAS	
Guardián de Arasaka	108
Lifeline de Militech/TTI	110
DROIDES DE APOYO LABORAL	
Frelon de Duroi/Janvier	113
Newport Mk. II de IEC	114
Nove de Fiat	113
Scarabee de Duroi/Janvier	115

Ah muy bien, así que tienes la pasta.
Pues vamos a ver si puedes encontrar
lo que buscas. ¡Venga, cabeza cua-
drada, conéctate o esfúmate!

REGRESA... LA ÚNICA GUÍA DE ESTILO DEL SIGLO 21...
CHROMEBOOK 3!



El mayor *Chromebook* publicado hasta la fecha; un catálogo de tecnología punta. Da igual que seas un macarra callejero o pertenezcas a la ciberélite, ¡aquí encontrarás tu equipo! Y los coches volantes o las ciberformas biotecnológicas necesitan reparaciones, con lo que incluimos las primeras reglas exhaustivas de mantenimiento para el sistema de *CP2020*.

Incluimos:

- EQUIPO TÉCNICO
- VEHÍCULOS
- CIBERMODEMS
- ORDENADORES PERSONALES
- UN NUEVO CATÁLOGO DE SOFTWARE
- MÁS BORGS COMPLETOS
- ROBÓTICA

Y por supuesto— más ¡CYBEREQUIPO!

Recuerda— la tecnología de *Cyberpunk*® sigue avanzando. Si quieres mantener tu ventaja... tienes que conseguir el Cromo.



Editado por M+D con licencia de R. Talsorian Games. M+D es un sello editorial de La Factoría de Ideas. M+D - Plaza 15. 28043 Madrid. Copyright © 1994 R. Talsorian Games. Todos los derechos reservados. Cyberpunk® es una marca registrada de R. Talsorian Games para su juego de un futuro sombrío. Chromebook 3 es una marca registrada de R. Talsorian Games. Todos los derechos reservados. Todas las situaciones, sucesos y personas descriptores son ficticios y cualquier similitud sin intención satírica, con personas vivas o muertas es pura coincidencia.

CP113 • ISBN 84-95024-77-2



**UN SUPLEMENTO
 DE CYBERPUNK®**